MYTH: THE FALLEN LORDS - IL GIOCO COMPLETO IN REGALO

NOVEMBRE 1999 - ANNO I NUMERO 3

con 2 CD allegati lire 14.900

N°3

148 PAGINE

THE NOMAD SOUL
La libertà di azione definitiva!

MESSIAH
L'anteprima del gioco più atteso degli Shiny

PRINCE OF PERSIA 3D
Dal passato, un gradito ritorno

GP500
Sulle orme di Max Biaggi...

NEXT publishing

EDITORIALE

PARIGI VAL BENE UNA MESSA...

A parte sporadici casi, non è certo una novità che la maggior parte della produzione di videogiochi per PC provenga dal colosso Anglo-Americano, questi due paesi ospitano, infatti, i team di sviluppo più storici, che ormai hanno acquisito l'esperienza necessaria richiesta da una produzione videoludica odierna (si parla, naturalmente, per linee generali...). Nel resto del mondo (Giappone escluso, ma la sua produzione riguarda essenzialmente l'ambito console), sono pochi i gruppi che riescono a sfornare titoli realmente competitivi; volendo poi spostare il discorso al nostro Bel Paese, le cose si complicano ulteriormente... A parte l'eccellente Milestone (il cui *Superbike* ancora detiene lo scettro di miglior simulatore su due ruote), siamo in attesa di vedere i risultati degli Ubi Studios di Milano - attualmente impegnati nella conversione di *Rayman* su Gameboy Color - ma la visione futura generale non è certo delle più rosee... Tuttavia, questo mese, dedichiamo la copertina a un titolo impressionante e, accidentalmente, non sviluppato né in Inghilterra, né negli Stati Uniti. *The Nomad Soul* è, infatti, il risultato di quasi tre anni e mezzo di fatiche dei Quantic Dream, team di sviluppo francese... come francese è la sezione degli Ubi Studios che ha portato *Rayman* nella terza dimensione, svolgendo un lavoro eccelso e regalando a tutti gli utenti PC, finalmente, un vero gioco di piattaforme. Francese è anche *Darkstone*, della mitica Delphine, che è stato acclamato dalla stampa del loro paese come "La risposta vincente a *Diablo*"... Dunque? Il paese della Tour Eiffel è in rinascita? Parrebbe proprio di sì, e con lui l'intera Europa "continentale" (lo stesso *The Real Neverending Story* è di origine teutonica...), o almeno così pare... Speriamo che, prima o poi, questa rinascita arrivi a interessare in maniera decisa anche il nostro Paese... Solo allora, forse, potremo permetterci di intitolare questo editoriale "Avanti Savoia"...

Carlo Barone

SOMMARIO

PERCEZIONI

VISIONI

EMOZIONI

RIFLESSIONI

CREAZIONI

Una gita all'Oktober Fest per vedere una delle avventure più promettenti del prossimo anno, basata sul famoso libro di Michael Ende.

Si avvicina l'avvento del messia... ehm di *Messiah* uno dei titoli più anticipati di sempre... per non dire uno di quelli dal maggiore ritardo...

Avventura, sparatutto, o picchiaduro? O un brillante mix di tutti e tre? Una completa recensione per scoprirla... no, volevo dire "lo"...

Qualcuno ha scambiato un PC per un Dreamcast... Poco male, almeno ci possiamo godere la migliori conversioni del famoso coin-op Sega.

È una rapa? No... Una verza? Nemmeno... Ah, una melanzana! Ci siamo vicini... è Rayman, il buffo eroe della Ubisoft tutto in 3D!

È accettabile che una software house commercializzi prodotti incompleti e malfunzionanti riservandosi di ripararli in seguito?

NEXT publishing SrL: sede legale in via Niccolini 30, iscrizione al registro della stampa del tribunale di Milano n. 247 del 26/3/99. Periodicità 11 numeri annui, doppio a luglio/agosto.

Direttore Responsabile: Francesco Monico (fmonico@nextpublishing.com)
Editore: NEXT publishing s.r.l.
Via Tommaso da Cazzaniga 9/4
20121 Milano
fax: 02-29063756
Registrazione al Tribunale della Stampa di Milano: 247 del 26.03.1999

Coordinatore di produzione: Loredana di Marco (loredana@nextpublishing.com)
Responsabile vendita pubblicità: Stefania Manca (smanca@nextpublishing.com)
Responsabile timone pubblicità: Velda Mozati (velda@nextpublishing.com)

Fotolito: Overscan srl
Via Valsugana 15 - 20139 Milano
Tel. 02.57300664
Fax 02.57300366

Stampa: Officine Grafiche de Agostini spa
Corso della Vittoria, 91 – 28100 Novara
Tel. 0321.4221, fax 0321.422246
Telex 200020 IGDAOG I
Telegraf. GEOFFICINE Novara

Distribuzione: MEPE, Messaggerie Periodici spa
Via G. Carcano, 32
20141 Milano
Tel. 02.89592
Fax 02. 89500688
Indiririzzo Web: www.mepe.it

Service editoriale: CROSS publishing, via Niccolini 30, 20145 Milano
Tel. 02.31910020
Mail: qi21@nextgamer.com

Art Director: Gaia Paris Arts & Magic
Tel. 0033144788660, fax 003314478866

Grafica e impaginazione: Guido Morozzi e Ombretta Masini (N.A.B.A.)

Responsabili Progetto: Carlo Barone, Mauro Ortolani
Caporedattore: Carlo Barone (cbarone@nextgamer.com)
Vice Caporedattore: Mauro Ortolani (ortolani@nextgamer.com)
Redazione: Francesco Alinovi (falinovi@nextgamer.com)
Responsabile CD: Stefano Gradi
Hanno collaborato: Andrea Maselli, Stefano Gradi, Diego Cossetta, Gregory Verrando, Lorenzo Cavalca, Raffaello Rusconi, Giorgio Baratto, Maurizio Miccoli, la Fata Turchina, Gigi o'Pizzettaro

Tanto di cappello a: **Halifax S.p.A.** (Cristina Battistelli, Stefano Stalla, Lorenzo Ardicini), **CD Verte** (Monica Puricelli e Francesca Vago), **Leader** (Paola Franceschi, Stefano Petrullo), **Zye Technology** (Giovanna Valli), **3Dplanet** (Luca Fassina, Alberto Falchi, Alberto Coco), **Electronics Arts** (Paola Vitali e Cloe Rothwell), **C.T.O.** (Paola Bina e Silvia Voltan), **Imageware** (Stefania Trazzi), **Ubisoft** (Fabio Migliavacca e Andrea Cordara), **Yahoo Italia** (Giovanna D'Alessio), **Microsoft** (Damiano Zanderighi, Tiziano Tonti), **Activision** (Sarah Ricchiuti), **3G Electronics** (Maria Teresa Gallo Gorgatti), **Creative Labs** (Riccardo De Rinaldini)

Si ringraziano i lavoroni bolognesi per averci accompagnato durante tutta la lavorazione del numero.

Si ringrazia il Vitello dai piedi di Balsa per averci fatto cortese visita in redazione durante la notte.

Se qualche pazzo è interessato a scrivere e recensire sulla nostra rivista, si metta in contatto con Carlo Barone e Mauro Ortolani all'indirizzo qi21@nextgamer.com o via fax al numero 02/31910030

Per avviare il CD-ROM di Next Gamer dovrebbe essere sufficiente inserirlo nel lettore e, grazie all'autorun, partirà l'interfaccia grafica. Se questo non dovesse accadere, o se per caso aveste disabilitato tale funzione, vi basterà esaminare il contenuto della directory principale del CD-ROM ed eseguire il file chiamato Gamer.exe. Dopo una brevissima introduzione, vi troverete davanti al menu principale, dal quale si può accedere alle varie sottosezioni. Da questa semplice interfaccia grafica è possibile installare i demo, installare i patch (aggiornamenti a versioni più nuove dei videogiochi), installare le utility e visionare i filmati dei videogiochi in uscita nei prossimi mesi. Ogni sezione è raggiungibile cliccando sull'apposito pulsante, una volta trasportati alla schermata desiderata, potrete vedere uno screenshot di ogni videogioco considerato semplicemente passando con il mouse sopra al pulsante relativo. Per installare una demo, un patch o un programma, è sufficiente cliccare col tasto sinistro del mouse sul pulsante adatto. Per visionare i filmati occorre compiere la stessa operazione, non è necessario aspettare la conclusione di uno per passare all'esecuzione di un altro, potete farlo in qualsiasi momento. Ricordate che premendo il pulsante Main, presente in tutte le sottosezioni., ritornerete al menu principale, Next e Back servono per sfogliare le pagine delle diverse sezioni. Per uscire dall'interfaccia grafica è sufficiente premere Exit nel menù principale. Quasi tutti i demo hanno bisogno che nel vostro sistema sia installata l'ultima versione delle DirectX e che i driver relativi a scheda audio e scheda video siano sempre aggiornati; per questo motivo, nella directory Driver trovate le ultime versioni dei driver per le più comuni schede in circolazione, unitamente all'ultima versione delle DirectX. Per non ripetermi ogni volta all'interno della descrizione dei demo, vi consiglio, se ancora non l'aveste fatto, di installare le ormai indispensabili librerie di casa Microsoft; il file da eseguire si chiama dx70itn.exe. Nella directory Extra trovate dei programmi particolari, scovati in giro per la rete, che ci hanno colpito e che pensiamo possano piacervi, come add-on, screensaver, temi del desktop e tool vari. Nel CD 04 la sezione Video è inattiva e all'interno della sezione Utility è stato inserito il client di Tiscali FreeNet per il collegamento gratuito a Internet. Di seguito trovate una descrizione del contenuto del CD-ROM, divisa per sezioni; solitamente, una volta installato il demo o il programma, nella directory relativa potrete trovare una descrizione dei comandi necessari all'utilizzo.

Next Gamer CD/04 istruzioni per l'uso

Di Stefano Gradi

DEMO

Abomination

Per riprendere la descrizione ufficiale: *Abomination* è un gioco strategico e tattico a squadre, ambientato in un mondo tridimensionale con visuale isometrica; più chiaro di così... Scherzi a parte, il gioco è davvero bello e interessante, vi consiglio di provarlo al più presto.

Delta Force 2

Dalla Novalogic arriva un videogioco d'azione che vi vedrà impegnati, in prima persona, a capo di una squadra di soldati speciali, impegnati in un'assurda guerra. La tecnologia Voxel la fa da padrona, per cui è consigliabile avere un computer potente per giocarci.

GTA 2

Mariuoli d'altri tempi attenti, al giorno d'oggi bisogna essere dei delinquenti affermati per portare a termine le missioni di *GTA 2*. Come nel primo episodio, dovrete effettuare rapine, attentati e furti in giro per la città, prendendo in prestito le automobili dei passanti.

PATCH

DRAKAN BUILD 442
Il concorrente di *Tomb Raider* viene aggiornato alla versione 442 che ne elimina alcuni bug e migliora l'azione di gioco.

HIDDEN AND DANGEROUS 1.1
Questo favoloso gioco sviluppato nella Repubblica Ceca ha finalmente il suo patch; la versione 1.1 elimina i rallentamenti nella quinta e sesta missione ed elimina le morti improvvise dei vostri compagni.

KINGPIN 1.21
Un altro bel videogioco violento e un altro bel patch per aggiornare *Kingpin* alla versione 1.21

MECHWARRIOR 3 1.2
Aggiornando *Mechwarrior 3* alla versione 1.2 (solo per versioni in lingua inglese) potrete prevenire crash di sistema che si verificavano in alcune situazioni di gioco e migliorare l'esperienza in multiplayer.

PRINCE OF PERSIA 3D 1.01
Il principe orientale terza versione vede le sue potenzialità limitate da un sistema di controllo non proprio user-friendly, comunque, ecco un comodo update.

REVOLT UPDATE
Uno dei videogiochi più belli del 1999, divertimento allo stato puro. Un update corregge sempre qualcosa, pur senza alcuna descrizione, quindi installatelo senza esitazioni.

ROGUE SQUADRON 1.21
Dopo un bel po' di tempo dall'uscita del gioco, è ora disponibile l'aggiornamento alla versione 1.21

STARCRAFT 1.06
È bello vedere che, anche dopo molto tempo, ci siano software house che si sforzano di migliorare i propri prodotti. Alla Blizzard lo fanno bene e il magnifico *Starcraft* può così giungere alla versione 1.06.

TA: KINGDOMS 2.0
Un titolo un po' sottotono, sicuramente al di sotto delle aspettative, ma comunque piacevole e divertente. Come il suo predecessore, si evidenzia per le numerose correzioni, ora siamo arrivati alla versione 2.0.

TIBERIAN SUN 1.13
Il terzo capitolo della saga di *Command & Conquer* ha deluso le aspettative di molti, pur rimanendo un ottimo prodotto. Le migliorie apportate da questo patch riguardano soprattutto i comportamenti delle unità.

WARZONE 2100 1.08
Purtroppo non ho mai avuto la possibilità di giocare a *Warzone 2100*, quindi posso solo indicarvi la versione dell'aggiornamento: 1.08

X - BEYOND THE FRONTIER 1.9
Utile aggiornamento per aumentare di un decimo la versione di questo videogioco: da 1.8 a 1.9; purtroppo non sono in grado di offrire alcuna descrizione.

Per quasi tutti i patch, la procedura di installazione è completamente automatica, quindi vi basta accedere all'interfaccia e cercare il pulsante relativo al videogioco da aggiornare.

DRIVER

Nella directory omonima, trovate le DirectX 7.0 in italiano e l'ultima versione dei driver per:

Sound Blaster Live!
Voodoo2
Voodoo3
Voodoo Banshee
TNT2

Hype: The Time Quest

Con questo platform tridimensionale tornerete tutti bambini, infatti tutti i protagonisti appartengono al mondo dei Playmobil, chi non ci ha giocato almeno una volta? Tecnicamente sembra notevole, giocarci è anche divertente, quindi cosa volere di più?

NBA Drive 2000

Dalla Microsoft arriva un temibile concorrente per *NBA Live 2000. NBA Drive 2000* ha raccolto parecchi consensi dalle persone che hanno avuto modo di giocarne una versione preliminare e io stesso ho molto apprezzato il demo, sarà interessante il confronto diretto.

Rainbow Six Rogue Spear

Rainbow Six è stato uno dei videogiochi più acclamati della scorsa stagione, ora è disponibile il suo seguito che è stato migliorato tecnicamente. La struttura delle missioni è rimasta pressoché invariata, quindi preparatevi con giubbotti anti-proiettile e fucili di precisione.

Shadow Company

I giochi di guerra con ambiente tridimensionale sono la moda del momento e questo *Shadow Company* vuole partecipare alla competizione. La recensione scritta dal buon Mike dovrebbe descrivervi in lungo e in largo questo videogioco.

Soul Reaver

Anche gli action-adventure tridimensionali in terza persona stanno vivendo un momento particolarmente florido, questo *Soul Reaver* sembra esserne un chiaro esempio. Tecnicamente, pare al passo coi tempi, quindi vi consiglio di provarlo.

Tachyon

La Novalogic si butta nel campo delle simulazioni di combattimento spaziali con questo Tachyon, un tentativo di contrastare *Freespace 2*, da poco sui nostri monitor. Tecnicamente non sembra essere dei migliori, però si tratta solo di un demo, quindi provatelo.

Tarzan

In occasione del classico film di Natale della Disney, la divisione Interactive ha sviluppato un platform tridimensionale carino e divertente che verrà apprezzato soprattutto dai più piccoli. In ogni caso è colorato e divertente, quindi non esitate a giocarlo.

Dark Project Gold

Il ladro del medioevo è di nuovo tra noi con una versione speciale, praticamente il vecchio gioco con l'aggiunta di qualche nuovo livello e altre picco-le cose. Comunque sia, questo è il demo e se non avete mai visto *Thief*, vale la pena di giocarlo, è molto bello.

USAF

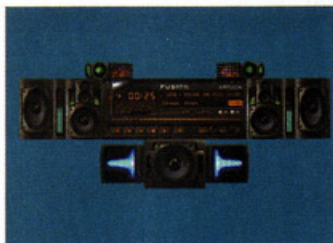
Pane per i miei denti, un bel simulatore di volo multi-aereo, interamente dedicato all'aviazione militare statunitense. La Jane's si è impegnata a fondo, grazie anche al supporto diretto della United States Air Force per rimanere nell'olimpo dei simulatori di volo.

UTILITY

SONIQUE 1.05 WMA
Sonique è un ottimo player di file multimediali che si è fatto largo nella rete grazie alla sua ottima duttilità, unita a un engine sonoro all'altezza e a una grafica originale e personalizzabile. Seguendo la falsariga di Winamp, Sonique permette di creare da soli delle skin (letteralmente pelle, quindi l'aspetto esteriore del programma) e di aggiungere plugin per aumentare le funzionalità del programma. È supportata la gran parte dei formati musicali come mp3, moduli e CD audio.

GAME SPY 3D 2.16
Gamespy 3D è una semplice utility

che si preoccupa di fare una ricerca su Internet per trovare dei server adatti alle partite in multiplayer. Dopo aver impostato le proprie scelte, partirà la ricerca in modo da soddisfare le vostre richieste.

WINAMP 2.50e
Winamp è in assoluto il miglior player per file musicali scaricabile da Internet. La sua estrema semplicità, unita alla grande potenza, soprattutto grazie al supporto di

skin e plugin, lo rendono il prodotto ideale per tutti. Ora è giunto alla versione 2.50e, sono stati migliorati i diversi decoder presenti, nonché altre sezioni minori del programma e in più è stato aggiunto il supporto WMA (Windows Media Application). Nella cartella Extra trovate una serie di nuove skin e un plugin particolarmente interessante che abbelliranno un bel po' il vostro Winamp.

CLIENT GAME ONLINE
Game Online è il server italiano creato da Halifax per la disputa di partite in multiplayer con i più diffusi giochi del momento. Il programma che si installa premendo l'apposito pulsante è il client che vi serve per collegarvi a Game Online, direttamente da casa vostra.

YAHOO MESSENGER
Se avete voglia di chattare in rete, in tempo reale e con persone di tutto il mondo, questo è il programma che fa per voi.

NET2PHONE
Net2Phone è un semplice e potente programma che vi permette di effettuare telefonate via Internet, dirette a qualsiasi numero di telefono mondiale. Pagando una tariffa davvero bassa (per maggiori informazioni: **www.net2phone.com**) vi collegherete al server centrale che provvederà a smistare la vostra telefonata verso il numero prescelto, con una qualità del tutto simile a quella della rete fissa.

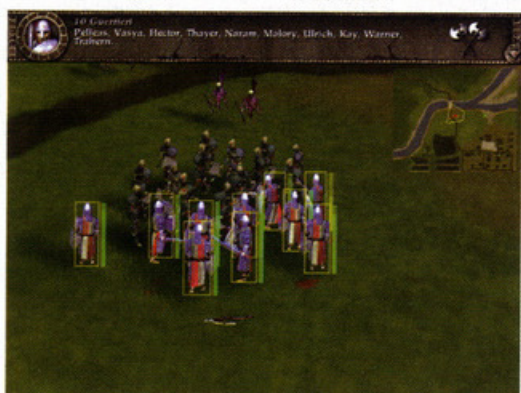
CLIENT TISCALI FREENET
Installabile direttamente dall'interfaccia, è a vostra disposizione Microsoft Internet Explorer 5 in versione personalizzata per Tiscali. Grazie a questa, potrete scoprire come ottenere gratuitamente un abbonamento a Internet e quindi collegarvi pagando soltanto la telefonata; è già un inizio...

Dopo *Diablo*, Next Gamer vi propone un titolo che, se non altrettanto famoso, vi garantirà ore e ore di divertimento, soprattutto se siete appassionati di giochi strategici. *Myth: The Fallen Lord* è stato il primo titolo a utilizzare un misto di prospettiva tridimensionale, con l'ausilio della telecamera mobile, e sprite bidimensionali, che rappresentano le unità nel campo di battaglia. Ma il vero punto di forza risiede nell'eccellente trama, di stampo prettamente fantasy, che vi accompagnerà durante tutte le missioni del gioco. Dovrete lottare contro forze demoniache e mostri che sembrano partoriti direttamente da un romanzo di Tolkien.

Myth: The Fallen Lord supporta l'accelerazione grafica tridimensionale tramite qualunque scheda 3Dfx; anche se non disponete di tale hardware, potrete tranquillamente giocarlo secondo i requisiti minimi riportati sul retro della custodia del Cd. Il programma è interamente in Italiano e vi consigliamo, comunque, di lanciarvi prima di tutto nell'ottimo tutorial per impadronirvi di tutte le meccaniche del gioco... avrete infatti bisogno di molta pratica per riuscire a vincere a *Myth*! Data la sua impostazione, altamente strategica, sarà fondamentale imparare a gestire i gruppi di unità e a posizionarli nella formazione più adatta alla situazione. Ogni unità è infatti caratterizzata da punti di forza e debolezze - più adatta al corpo a corpo o al combattimento a distanza; solo la pratica (e le sconfitte) vi consentiranno di apprendere come usare al meglio le vostre unità. Ricordatevi, inoltre, che *Myth* non è un gioco che richiede la gestione delle risorse o dei cicli di produzione: fatta qualche eccezione, le unità con cui partirete dovranno bastarvi per portare a termine la missione in corso. Tuttavia le unità sopravvissute acquisiranno esperienza tra un combattimento e l'altro, diventando così migliori combattenti nella vostra guerra contro le forze del male.

Da questa schermata, interna al gioco, potrete accedere al servizio Bungie.net per giocare on-line, previa visita al sito web per ottenere login e password.

Il tutorial, in italiano come il resto del gioco, vi consentirà di imparare i fondamenti della struttura di gioco di *Myth*.Non andate in battaglia prima di averlo completato!

La mappa del mondo dove si svolgono le avventure di *Myth*. Presto ricorderete molti di questi luoghi come teatri di battaglie all'ultimo sangue.

Una zoomata nel bel mezzo di un combattimento. I guerrieri saranno la vostra prima unità da corpo a corpo... senza le vostre armate verranno decimate!

Una volta completato il gioco singolo di *Myth* (non sarà facile!), potrete organizzare sfide in multiplayer, con amici e non, via Internet, grazie al servizio (completamente gratuito) Bungie.net, messo a disposizione direttamente dalla stessa software house che ha creato il gioco. Per sfruttare questo servizio dovrete andare all'indirizzo **www.bungie.net** e da lì effettuare una registrazione on-line (ripeto, in maniera totalmente gratuita), ottenendo così una login e una password da inserire all'interno del gioco quando vorrete collegarvi per una sfida in multiplayer. Prima di accedere a Bungie.net è però necessario effettuare un aggiornamento del programma alla versione 1.3; per farlo dovrete, una volta installato il gioco, lanciare il file **myth_1.3.exe**, che trovate nella directory PATCH all'interno del Cd del gioco (il programma provvederà all'aggiornamento automatico). Per cause tecniche non ci è stato possibile inserire il manuale all'interno del Cd. Comunque, durante il gioco potrete richiamare, in un qualunque momento, una completa lista di comandi premendo il tasto F8, mentre resta valido il consiglio di utilizzare il tutorial per comprendere appieno i meccanismi di *Myth*. Nel caso, abbiate problemi saremo ben felici di potervi aiutare: spedite dunque una mail all'indirizzo **qi21@nextgamer.com** e cercheremo di dare una risposta alle vostre domande. A questo punto non mi resta che augurarvi buon divertimento!

di Mauro Ortolani

Il canale aperto di Next Gamer

@-MAIL

Le mail cominciavano ad arrivare: abbondanti di complimenti alcune, ricche di critiche altre, intriganti tutte. La nostra posta è aperta a chiunque e per qualunque motivo. Si tratti di parlare della rivista o di un gioco particolare, di ritrovare il cellulare smarrito, di lamentarsi del continuo divenire della vita, di rivolgere insulti gratuiti a noi o a chiunque altro, questo è lo spazio a disposizione. Indirizzate le vostre e-mail a: **qi21@nextgamer.com**, oppure a **ortolani@nextgamer.com** e troverete, se non una risposta ai vostri problemi, quantomeno la nostra attenzione.

From: Paolo Tortora **p.tortora@tiscalinet.it**
To: ortolani@nextgamer.com
Sent: Thursday, September 16, 1999 11:13 PM
Subject: Benvenuti!

> È un compito davvero probante quello che vi attende: non deludere le
> aspettative di chi, come me, si aspetta che voi, con la vostra nuova
> pubblicazione "Next Gamer", andiate finalmente a colmare una lacuna, forse
> sottilmente indefinibile, ma comunque esistente nel panorama sempre più
> affollato delle riviste specializzate in videogiochi per PC.

Se ci fossero più persone, come te, in grado di accorgersi della "lacuna sottilmente indefinibile", probabilmente saremmo già a metà dell'opera. Ci proviamo Paolo.... ci proviamo.

> Vi stavo aspettando. E come me, immagino, molti altri videogiocatori. Non
> che fossi a conoscenza di alcuna anticipazione sul vostro debutto
> editoriale, ma ero lì, in attesa, non disposto ad accettare che ogni
> pubblicazione, vecchia e nuova, sul mondo dei giochi PC, fosse comunque
> carente in qualche modo e mi lasciasse sempre nell'indeterminatezza della
> condizione di dover compiere le mie scelte d'acquisto in completa autonomia
> e solitudine, senza l'ausilio di nessun consiglio affidabile.

Sono stato acquirente di videogiochi molto prima di passare "dall'altra parte della rivista", quindi capisco cosa intendi. Io, a differenza di te, ero assai più ingenuo e, semplicemente, mi fidavo di ciò che leggevo. Quando ho cominciato a fare questo lavoro ho capito la differenza che c'è tra "fruire" del giornalismo e "farne parte". Ammesso che scrivere di videogiochi possa essere considerato giornalismo.

> Probabilmente è la mia insoddisfazione nei confronti di tutte le altre
> pubblicazioni del settore a spingermi a rivolgermi a voi ed a riporre
> nella vostra rivista una fiducia forse immotivata: chi mi dice che non seguirete
> le orme dei vostri concorrenti o che non facciate addirittura peggio?

Nessuno! Devi fidarti sulla parola.

> Permettimi, comunque, di concludere con alcuni giudizi e consigli sulla
> vostra neonata rivista, in ordine sparso.
> Finalmente una nuova rivista ricca di contenuti: l'unica finora esistente,
> davvero straripante di materiale, non poteva però garantire
> l'attendibilità degli stessi... spero proprio che sappiate fare di
> meglio.

Il numero uno è figlio di tutte le problematiche del caso, proprio perché abbiamo cercato di fare qualcosa di diverso. Ci sono certamente ampi margini di miglioramento.

> Bella comunque l'iniziativa di
> allegare versioni complete di giochi un po' datati: esperimento da
> ripetere senz'altro!

L'idea è quella di offrire giochi di qualità, datati ma belli. Stiamo lavorando per averne altri, tutti di ottima qualità, ma non sarà così facile. Il principio è che se abbiamo un bel gioco lo mettiamo, altrimenti no.

> Bene, per questa volta, credo sia tutto. Spero che l'aver letto le mie
> personali ed opinabilissime idee possa esservi stato di una qualche minima
> utilità e di non avervi annoiato troppo.
> ...ma la mia vera speranza è quella di aver finalmente trovato una
> rivista del settore da attendere ansiosamente in edicola per saziare la mia
> esigenza di informazione credibile e di accurati consigli.
> Un saluto affettuoso e un sincero "buon lavoro" a tutta la redazione.

Scrivimi ancora!

From: Andrea THE-**Sorry@iol.it**
To: ortolani@nextgamer.com
Sent: Saturday, September 18, 1999 8:52 PM
Subject: info

> Salve grandissima redazione di N.G, siete grandissimi continuate così.
> Vorrei sapere se anche il prossimo numero nella versione con CD costerà
> 15.000, perchè se non metterete un gioco completo mi sembra un tantino troppo.
> Comunque fate paura: bravi :)

Ciao Andrea, grazie per i complimenti (uuuhh... I needed that!!!). Ho paura che le 15 carte saranno il prezzo di Next Gamer anche per i prossimi numeri. È lo stesso della concorrenza, a parte qualche caso sporadico. L'alternativa sarebbe uscire con 2 CD a tremila lire, ma lo potremmo fare forse per due numeri, dopodiché ci ritroveremmo tutti a lavare i vetri delle macchine all'incrocio qui fuori! :-)))
I giochi li troverai ancora, ma solo se sarà opportuno. Non è il caso di farti spendere 15 mila lire per darti in regalo "Pinco Pallino ammazza gli alieni", non trovi? Avremo sempre 2 CD, e comunque la rivista c'è anche senza CD a 6 mila lire, per cui puoi valutare mese per mese se leggerci e basta oppure leggerci e giocarci!
Grazie ancora per i complimenti...

From: baralloi@iol.it
To: ortolani@nextgamer.com
Sent: Sunday, September 19, 1999 9:41 PM
Subject: Gruppi online

> Carissimo tipo di Next Gamer che leggerà questa mail,

Sono Mike, ciao!!!!

> avrei un consiglio da darvi. Ecco quale: che ne direste di inserire nella vostra rivista una sezione
> di "gestione" dei gruppi, clan o come si chiamano in rete?

L'idea è interessante, mi piacerebbe sentire altri pareri sull'argomento.

> Vi scrivo questo perché io stesso faccio parte di un gruppo, anzi, di una flotta: la 999 Fleet.
> Perché parlo di Flotta e Ammiraglio? Perché la 999 è nata allo scopo di riunire i giocatori di X
> wing vs TIE fighter, e in seguito di Jedi Knight e Xwing Alliance. La nostra è un'organizzazione
> organizzatissima (scusate la ripetizione), abbiamo siti, organizziamo meeting per i membri e
> abbiamo campagne esclusive di missioni inedite. Abbiamo più di cento membri e siamo ancora in > piena espansione. Siccome ci sono centinaia di gruppi di questo tipo in rete, per qualsiasi gioco
> multiplayer esistente, sarebbe un'ottima idea parlare di quelli italiani

In

sulla vostra rivista. Se
> vorrete maggiori informazioni, contattatemi. Chiunque voglia iscriversi è il benvenuto!
> Ciao e grazie.

La realtà del gioco in rete ci sta particolarmente a cuore ed è per questo che segnaliamo volentieri l'iniziativa 999 Fleet.
Per quanto riguarda un eventuale spazio sulla rivista di argomenti correlati ai Clan... attendo proposte o pareri.

From: Corrado Bertocchi **cberto@iol.it**
To: **ortolani@nextgamer.com**
Sent: Thursday, September 30, 1999 5:50 PM
Subject: icom - plimenti

> Ho acquistato oggi il primo numero di NEXT GAMER; l'ho visto in edicola e mi ha incuriosito.
> Non l'ho ancora letto per intero ma la prima impressione è positiva!

Ed entrambi sappiamo che niente va giudicato alla prima impressione, per positiva o negativa che sia. Concetto valido per le cose e, soprattutto, per le persone.

> Personalmente non sono un fanatico, forse un fanatico potrebbe rimproverarvi di sottrarre pagine con i fumetti all'oggetto della rivista; a me invece l'idea è piaciuta, credo che la maggior parte
> degli interessati ai videogames sia anche interessata ai fumetti; non so se è un'iniziativa solo per
> il primo numero, ma io la rifarei.

Diciamo che si è trattato di un esperimento e che abbiamo intenzione di ripeterlo. Un disegnatore che lavora per il gruppo Bonelli realizzerà per noi un fumetto che pubblicheremo ogni mese. Anche in questo caso sentitevi liberi di farci sapere cosa ne pensate.

> Bella l'impaginazione e il linguaggio.
> Cat's eye ok. Charts ok (correggete la descrizione di Fighter Squadron, please).

Ci avvisi di un errore, uno dei tanti, che purtroppo sono sfuggiti alla correzione. Invito tutti a fare la stessa cosa in modo che noi si possa darci la colpa l'un l'altro e tornare a casa con il mal di testa.

> Emozioni: non le ho ancora lette; le finestre (finestre!!??!!) di approfondimento legate ad una
> parola chiave mi piacciono; forse è un difetto ma mi attirano l'occhio prima dell'articolo vero e
> proprio (non cambiatele).

È con questo sistema che cerchiamo di allargare l'orizzonte e fornire informazioni più variegate. Se l'idea avrà successo oppure no lo stabiliremo dal numero di plagi che vedremo in giro.

> Una raccomandazione, non fatevi prendere dall'ingranaggio "io ho recensito più giochi di te, ho
> dato più trucchi di te, ho dato più soluzioni di te"; vi porterebbe a somigliare alle altre riviste.

Con questa affermazione insinui in me il sospetto che i redattori delle altre riviste siano presuntuosi. Non mi pronuncio sull'argomento, ma posso dirti che ne conosco diversi e, nella maggior parte dei casi, sono persone eccezionali e per nulla presuntuose. Attenzione: non ho detto "in tutti i casi", solo nella maggior parte! ;-)

> Un augurio, di mantenere a lungo la vostra originalità e freschezza di idee.
> Ciao

Ce la metteremo tutta, ma proprio tutta! Promesso!
A presto.

From: Psychowood **psychowood@quackquack.com**
To: **ortolani@nextgamer.com**
Sent: Thursday, September 30, 1999 5:50 PM
Subject: Next Gamer - Posta

> Stamattina ho fatto un salto in edicola perché non avevo niente da fare,
> pensando di prendere qualcosa da leggere per trascorrere una mezz'oretta,
> ed ho notato qualcosa di diverso negli "scaffali PC", e pensando "Promette
> bene, regala anche uno dei migliori RPG mai usciti, anche se di solito non
> spendo 15000 Lire in una rivista per computer, proviamo: al massimo, se fa
> schifo, ho sempre Diablo completo"...
> Invece una volta a casa non ho neanche toccato in CD della Blizzard,
> intento com'ero a leggere!
> Non ho parole...
> Questa è la prima volta che una rivista (che credo sarà ribattezzata presto
> ne "La Rivista") riesce a prendermi come solo il grande Tolkien e pochi
> altri (uno su tutti: Kazushi Hagiwara) avevano saputo fare!
> Tutto, a partire dal modo in cui è scritta fino ad arrivare a come sono
> segnati i numeri delle pagine (ridete pure, ma nel frattempo pensate anche
> a come sarebbe Next Gamer se fosse arduo orientarsi tra i vari redazionali:
> sembra impossibile, ma vi sono giornali capaci anche di questo!!!) rende
> difficile interrompere la lettura di un articolo una volta che ci si è
> immersi...

Fin qui il rossore è giunto a coprirmi le orecchie, veramente grazie, dato che il nostro primo obbiettivo era quello di fare una rivista da leggere, più che un allegato al CD. ;-)

> Contrariamente ad altre pubblicazioni, la pubblicità è presente,
> ovviamente, però non dà fastidio: se devo dire la verità, prima di rendermi
> conto della sua presenza ho dovuto sfogliare le pagine una seconda volta,
> per essere sicuro che ci fosse!

Se una rivista contiene tanta pubblicità, vuol dire che è una rivista in salute. Quando leggi una rivista che non ne ha, sicuramente la leggi più volentieri, ma non la leggerai ancora a lungo.

> Il CD è ancora in fase embrionale, però vi prego, vi scongiuro, vi supplico
> [...] ditemi dove posso trovare la musica che accompagna il menù principale
> (quella con il pianoforte ed i battiti di mani stile giochi di ruolo
> giapponesi per Super Nintendo, per intenderci): è troppo bbbella, la
> voglio, la voglio, la voglio !!! Ehm, scusate, sto degenerando...

Ma come??? Io che sono musicista e che ho trascinato per la stanza il nostro Stefano Gradi (autore del CD e delle relative musichette) tenendogli un orecchio con la pinza e rimproverandolo aspramente per simili sconcezze sonore che dileggiano le più elementari regole del pentagramma... bah! La musica sta morendo!!!

> Ad addolcire il tutto c'è anche Diablo completo... che dire... grazie di
> esistere. Sento la mancanza di una sola cosa: un paio di paginette tutte dedicate
> agli emulatori, che in fondo sono diffusi quanto basta per non essere
> relegati in una nicchia d'elite, non pensate?

Il tema dell'emulazione è piuttosto ricorrente e molti se ne interessano. Ci sarebbe piaciuto fare qualcosa di veramente bello, più che segnalare solo le uscite dell'ultima versione del MAME o della ROM tal dei tali. Purtroppo, come tu ben saprai, con l'emulazione ci si muove al limite della legalità, quindi il discorso è complesso. Ti prometto che ci penseremo su.

> Non mi dispiacerebbe avanzare anche la richiesta di una sezione tutta
> dedicata ai fumetti, nonostante sappia che non è attuabile: ormai sto
> scrivendo a ruota libera, vi prego di non farci caso.

Ma figurati, io non faccio altro tutto il giorno! :-)))

> In sostanza, spero che non sia solo un fuoco di paglia, ma piuttosto (non
> me ne vogliano quelli di Greenpeace, è solo una metafora) un bell'incendio
> di un pozzo petrolifero, di quelli che non si spengono in nessun modo.

Lo spero anch'io, visto che ho il mutuo della casa da pagare... :-)))

> Per quanto mi riguarda, sono stato ben contento di aver percorso, magari
> anche per poco, la Scala per il Paradiso...

COOL!!!

> P.S. Cos'è quell'angolino in basso a destra in prima copertina "Gratis al
> concerto degli Iron Maiden"? Come mai l'unico riferimento trovato fra le
> pagine è una pubblicità? Non è che qualche anima pia mi può dare qualche
> delucidazione entro il 20 settembre? ViIpregoViIpregoViIprego... ViIprego
> ancora una volta e poi vi saluto. Alla prossima. (Ci ho ripensato: ViIprego
> di nuovo. Ora basta sul serio.)

Ehm.... quello lì? Quello lì è un errore! Sì, ecco... doveva esserci tutta la trafila che spiegava come ottenere il biglietto gratuito tramite l'apposito concorso, ma... uhm... er... vedi...ok: abbiamo dimenticato di mettere la pagina del concorso! :-(((Saluti...

From: Tanis **taniskora@libero.it**
To: **ortolani@nextgamer.com**
Sent: Monday, October 04, 1999 9:52 AM
Subject: Per l'Ortolano appassionato di botanica

> Attenzione messaggio gratuito..
> L'email che state cominciando a leggere è indirizzata al solo,unico e
> insuperabile(sembra una pubblicità di un detersivo).
> Mauro Ortolani.
> Perciò se non avete il suo nome,sembianze,marca di mutande uguali PREMETE
> SUL LUCCICANTE BOTTONCINO CON LA CROCE IN ALTO A DESTRA..
> arrivederci e grazie per aver scelto la qualità dei nostri prodotti.
> Ciao Orto(Ortolani è lungo Mauro pure)!
> Ti posso chiamare così vero?

Puoi chiamarmi come ti pare, con qualsiasi nome (eccetto Enzo, che è un nome che non mi piace) (ed è meglio non indagare sul perché NdR), ma se potessi scegliere preferirei Mike, visto che "Orto" mi fa tornare in mente i tristi tempi delle scuole medie e le maligne prese in giro da parte dei compagni. Quando la Findus lanciò il suo "Ortofresco" (ridda di verdure surgelate spacciate per minestrone pronto in 5 min.) la mia infanzia ne venne segnata irrimediabilmente. :-(

> Ti ricordi di me? (penserai ma che vuole 'sto scemo).
> Sono Tanis il grande,il trascinatore di popoli,il flagello del male!
> Colui che ti offrì i suoi servigi GRATUITAMENTE!

Mi ricordo, mi ricordo...

> Ebbene ho letto la tua risposta e devo dire che sono rimasto piuttosto
> felice..
> Primo perché mi hai "cagato"(ovvero che le altre riviste non ti cagano
> nemmeno se mandi cinquanta mail uguali).

Non sanno cosa si perdono nel non rispondere alle facezie multicolori del variegato mondo dei lettori che, come te, allietano le nostre grigie giornate. Rispondere a tutti significa creare un contatto diretto con la gente che ti legge. Sono solito pensare che i lettori sono coloro che organizzano la colletta che a fine mese diventa il mio stipendio, e li amo anche per questo.

> Secondo perché sto scrivendo al vice (HAHAHAHAHAH sei vice non sei il
> direttore AHAHAHAHAHHAH buuuu ahahahahha sei vice sei vice.. scusa momento di stupidità
> gratuita) direttore della rivista..

Sono vice caporedattore perché, pur essendo più grande e più grosso di Carlo, ho una diversa concezione di questo mestiere. Per molti, il giornalismo videoludico è una missione, per me è un lavoro. Essere vice ti permette di avere più tempo per la tua vita prendendo un po' di soldi in meno. Alla mia età, la qualità della vita diventa piuttosto importante. :-)

> MIIIIICCHIA(così lo pronunciate voi vero?) che emozione!Mi sento tremare
> come un criceto bagnato..

Esatto, ma meno "rutilante" e più "sospirato", immagina un "Mhicchia".

> Comunque..parliamo di affari..
> Un tuo saggio consiglio mi dice di non offrire il mio lavoro gratis... beh,
> vedi... all'inizio sarà gratis come offerta lancio... guardami bene... vedi sulla
> mia testa il bollino OFFERTA LANCIO? Ecco... ma le prossime uscite saranno
> mazzata! HAHH

Una antica e consolidata legge del giornalismo insegna che: "Quello che oggi fai gratis per fare un favore, domani diventa un assunto e dovrai continuare a farlo gratuitamente facendoti pagare per qualcos'altro". Regolati di conseguenza!

> No, sul serio vorrei provare a lavorare per voi, gratis. Voglio darvi una mano
> ad alzarvi dal mare di riviste tutte uguali e insignificanti... voglio che
> Next Gamer sia una grande rivista.
> Farò tutto il possibile, ma ricorda che lo faccio gratis perché ci tengo
> a portare in alto il nome della rivista... sul campo di battaglia non sarete mai
> soli, ve lo assicuro!
> Quindi fammi sapere cosa ne pensi..

Rispondo a te e a tutti quelli che come te mi hanno rivolto la stessa offerta. La discriminante per noi non riguarda il compenso, visto che non siamo noi in prima persona a pagarti, ma l'abilità, l'esperienza e la capacità di scrivere e di giudicare un gioco. Ciò che a parole sembra facile, in realtà non lo è affatto. Ribadisco che, per questioni logistiche, ci serviremo di collaboratori residenti in Milano e provincia e gli aspiranti redattori dovranno inviarci una recensione su un gioco a scelta organizzato secondo i parametri della rivista (voto, box, collegamenti, alternative ecc.). Io e Carlo valuteremo, discuteremo e, nel caso, contatteremo di persona.

> Anche riguardo al lavoro via mail e ai giochi di cui avrei bisogno per le
> recensioni (penserai ANCORA sto furbone?io dico OHH?? Guarda che sto lavorando
> GRATIS! Quello è il minimo che si possa fare!)

Un punto fondamentale da chiarire è: fare il redattore di una rivista di videogiochi, non significa avere i videogiochi gratis!!! Io, Carlo e qualche altro amico di altre testate, abbiamo a volte questo privilegio per via dell'amicizia e dei contatti di lavoro che si vengono a creare con i vari PR delle relative software house, ma ti assicuro che accade piuttosto di rado.

> Comunque una domandina simpatica..
> ma i giochi li avete dalla software house gratis in versioni beta o cosa?

I giochi arrivano quasi sempre in forma di Gold, ovvero un CD contenente la versione finale privo di serigrafia, confezione e, spesso, anche del manuale. I suddetti gold rimangono poi in redazione come archivio e portarsene a casa uno vuol dire incorrere in rischi di morte sicura. Nel senso che i gold vanno restituiti al caporedattore (o al vice) e se scopro che ne fai una copia ti spezzo un braccio.

> Il mio campo preferito è quello dei RPG e degli strategici..
> Dai un'occhiata a un gioco che, secondo me, è un potenziale successo... si
> chiama L'IMPERO DELLE FORMICHE della Microids... non l'ho mai provato, ma dalle
> immagini sembra uno strategico davvero interessante...

Non lo conosco. Mi documenterò!

> Rispondimi,

Fatto!

IN BREVE...

Voglio ringraziare tutti quelli che si sono presi la briga di complimentarsi con noi o di farci critiche, sempre molto costruttive, e che non ho potuto pubblicare per motivi di spazio. Per primo **Paolo Rodano (paolorodp@tiscalinet.it)** e tutti quelli che, come lui, ci hanno chiesto se siamo gli stessi di PC Game Parade. La risposta è sì: siamo proprio noi (almeno in parte), anche se impegnati in un progetto del tutto differente con nuove persone. Ringrazio poi **Irene (a_aeris@hotmail.com)**, che è stata la prima ragazza a scriverci in redazione e **Alessandro Formenton (formento72@hotmail.com)** per i complimenti, insieme a **Jacopo "Fats" (The Jackal)**. Segnalo poi la mail di **Raffaele Arfè (arferaffaele@libero.it)** che ci chiede la soluzione di Hexen 2. Qualcuno tra voi gli da una mano? Un grazie poi a **Paolo Bianco (nextsas@libero.it)** che mi scrive delle critiche molto intelligenti e giudica il Mel Gibson di Arma Letale un cerebroleso, confutando così il box a lui dedicato nel primo numero: commenti? Infine, ringrazio l'ottimo **Paolo Gianello (uitko@libero.it)** che ci segnala i due siti da lui curati, uno musicale **(http://listen.to/FPDamage)**, l'altro dedicato alla F1 e ai giochi inerenti le corse **(http://f1italia.cjb.net/)**. Grazie Paolo! Un ringraziamento va anche a **Michele Borri (tnurse@iol.it)**, **Wilez (wigiac@tin.it)**, **Matteo Mamì (asylum@tin.it)** e a tutti gli altri, numerosissimi, che ci hanno scritto.

Sei un pilota PC?

Vuoi più velocità, più controllo? Vuoi vincere?

La soluzione....

F1 micro

Tested Over
300,000 Times
1 Year Warranty

Volante per PC con effetto RUMBLE e pedaliera

Il volante F1 MICRO ha una rotazione pari a 250 gradi, questo ti assicura un miglior controllo in entrata e in uscita da ogni curva
38% rispetto agli altri volanti.

Con F1 MICRO tu puoi regolare la sensibilità del volante, aumentare o diminuire la capacità di rotazione del volante stesso per avere un controllo maggiore a seconda del tuo stile di guida.

La tecnologia TCS (Tracking Control System) applicata a F1 MICRO permette alla tua auto di avere una maggiore stabilità e tenuta di strada in curva.

Per garantire una maggiore affidabilità abbiamo testato F1 MICRO per 300.000 rotazioni con successo e abbiamo collaborato con le sotfware house per rendere F1 MICRO compatibile con TUTTI i giochi anche quelli dell'ultima generazione.

Con F1 MICRO puoi configurare il tuo volante in tre modalità: modalità solo digitale, modalità digitale per freno e acceleratore ed analogica per il volante oppure modalità totalmente analogica (freno, volante e acceleratore) per un controllo totale.

L'impugnatura di F1 MICRO è in gomma: anti-scivolo e più confortevole.

Puoi posizionare F1 MICRO a terra o sul tavolo, potenti ventose permettono un fissaggio totale.

F1 MICRO non necessita di alcuna batteria, l'effetto RUMBLE è incorporato nel volante stesso.

Impugnatura in gomma anti-scivolo

Design compatto

Pedali del freno e dell'acceleratore

da ZYE Technology

HYPERLINK http://www.cto.it http://www.cto.it

Zye Technology Italia S.r.l. Via R. Franchetti, 4 - 20124 Milano
Tel. 02/29060204 Fax 02/63610197 e-mail zye@iol.it

A cura della Redazione

NEXT NEWS

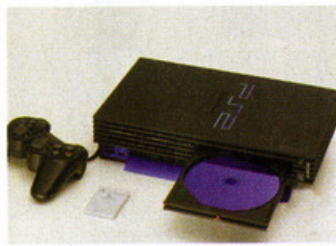
Convention aziendali? Non più solo noia...

Chi ha mai detto che le convention sono eventi noiosi pieni di pinguini in giacca e cravatta?

Per la prima volta nel mercato Italiano, Leader, uno dei più grandi distributori di videogiochi del nostro paese, ha deciso di organizzare una convention internazionale, per mostrare i suoi prodotti a tutta l'industria dei videogiochi italiana, sotto forma di giornalisti (potevamo mancare?) e rivenditori. Tale evento, evidentemente ispirato ad avvenimenti simili già organizzati all'estero (primo tra tutti l'Activate dell'Activision), si è svolto dal 18 al 21 settembre e ha coinvolto anche publisher stranieri che sono intervenuti direttamente per presentare le proprie line-up. Se, però, state pensando alla solita "full immersion" boriosa e stressante, sarete presto costretti a ricredervi: tale convention, dal curioso titolo *Business is Fun*, si è, infatti, svolta a Marrakech, una delle città più suggestive del Marocco, consentendo così a tutti gli intervenuti di passare quattro giorni, non solo di lavoro, ma anche di divertimento, con visite organizzate alla città, cene in atmosfere tipiche locali (con tanto di danze del ventre...) e nottate sfrenate. Un plauso, dunque, all'organizzazione di Leader che, seguendo il modello anglosassone, è riuscita a focalizzare buona parte del mercato italiano sui suoi prodotti, dando a tutti la possibilità di avere anticipazioni e dialoghi diretti con i produttori e, contemporaneamente, di divertirsi, in maniera sicuramente originale, in uno dei paesi dalle atmosfere più evocative dell'Africa.

Sony: chiarimento necessario

Il colosso nipponico mette fine alle speculazioni delle riviste specializzate sulla nuova console

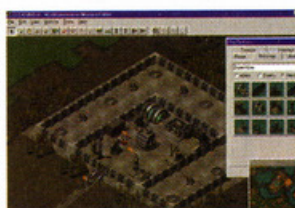
Mesi di anticipazioni, congetture, speculazioni e voci di corridoio. Tutto questo mare di notizie più o meno fondate è stato spazzato via da una conferenza stampa ufficiale tenutasi a Tokyo e presieduta da Ken Kutaragi, presidente della Sony, nella sua onorevole persona. La nuova console si chiamerà Playstation 2, sarà nei negozi in Giappone il 4 marzo del prossimo anno e costerà 39.800 Yen, pari a 199 sterline, pari a circa seicentomila lire. Con questi dati, aggiunti a quello relativo il numero di pezzi che verranno rilasciati nella prima settimana – circa un milione di unità – Kutaragi ha zittito la stampa e ha posto fine ai "poco onolevoli alticoli dei giolnalisti". Questo è tutto... per ora.

Ancora problemi con gli zombi a Raccoon City

Capcom prepara il terzo capitolo della saga horror più famosa di tutti i tempi

Capcom, responsabile della creazione di alcuni capitoli tra i più significativi nella storia dei videogiochi, è sinonimo di sequel. Se dalle loro "officine" esce un software che si rivela popolare, si può star certi che un sequel è già in arrivo. La serie *Street Fighter*, tanto per fare un esempio, conta ben quindici titoli. Diversamente da quel che si può pensare, i sequel targati Capcom sono quasi sempre il frutto di un accurato studio su un titolo già buono in partenza e migliorato ulteriormente. È il caso di *Resident Evil 3: Last Escape*, terzo capitolo della serie che ha terrorizzato le notti degli utenti Playstation, prima, e PC, subito dopo. La cronologia pone questo terzo episodio 24 ore prima e 24 ore dopo i fatti narrati nel precedente gioco. Dopo aver spiegato la storia dietro *Resident Evil 2*, il gioco ci porta direttamente 24 ore dopo la fine del secondo episodio, nei panni della ben nota Jill Valentine e con un cospicuo arsenale di armi a disposizione. La giocabilità è rimasta inalterata e se escludiamo un nuovo tipo di movimento laterale e un lifting grafico dei menu, il gioco è rimasto identico. Cosa farà la differenza? La trama, naturalmente, insieme all'atmosfera unica che *Resident Evil* è sempre riuscito a creare.

Periodo d'oro per i comandanti di Mech

In arrivo da Microprose una versione arricchita dello strategico basato sull'universo FASA

Mech Commander era un ottimo strategico in tempo reale basato sui mech che venne ingiustamente sottovalutato, forse a causa della sua uscita in concomitanza con la tristemente nota invasione dei cloni di *Red Alert*. A più di un anno dal suo primo apparire sugli scaffali dei negozi, la Micropose prova a riproporlo in una versione Gold che conterrà il gioco originale e, in più, un buon numero di caratteristiche aggiuntive che dovrebbero piacere sia a chi lo conosceva, sia a chi non ha avuto occasione di provarlo. In questo add-on saranno disponibili ben sei mech completamente nuovi, più una dozzina di veicoli di supporto. Il tutto sullo sfondo di una nuova campagna di dodici missioni più tre scenari singoli. Infine, è stato incluso un completo editor di scenari che permetterà di creare battaglie e missioni personalizzate, realizzando il terreno e decidendo la disposizione dei mech. Se vi piace il genere e non lo avevate già acquistato, cominciate a risparmiare i soldini necessari.

Hitman arriverà su più piattaforme

Trapelano indiscrezioni sul nuovo progetto di casa Eidos curato da Jonas Eneroth, annunciato già da lungo tempo...

I nomi dei programmatori spesso significano poco per il popolo dei videogiocatori, ma parlare di Jonas Eneroth vuol dire parlare di *Thief: the Dark Project* e della precedente serie Marathon. Un uomo, insomma, che ha tentato di portare il genere degli sparatutto a un livello più elevato. Eneroth considera *Hitman: Codename 47* un "thinker-shooter", spiegando al sua idea con queste parole: "Credo che il genere degli shooter in soggettiva stia evolvendo continuamente; principalmente grazie all'aumento di potenza dei processori e dell'hardware, ma soprattutto per via del fatto che i giocatori crescono, sono sempre più in grado di discernere e, di conseguenza, hanno richieste più alte sotto l'aspetto qualitativo del gioco e della sfida che esso comporta". Il discorso ci piace, ci piace molto. Siamo quindi molto curiosi di sapere cosa il buon Jonas sta preparando per noi. Per ora basti sapere che l'engine di *Hitman*, chiamato Glacier, pur essendo stato pensato per sfruttare le potenzialità dei nuovi PC, è stato costruito per non essere legato a una piattaforma specifica, ma per poter funzionare sia in ambiente Mac, sia sulle console dell'ultima generazione. Questo vuol dire che tutti noi potremo godercelo.

Quando la Vergine è molto richiesta

Titus acquisisce il controllo di Virgin Interactive

Non è passato molto tempo da quando Electronic Arts aveva fatto man bassa di tutti i titoli più promettenti del catalogo Virgin. La compagnia, data per spacciata, si era risollevata con una nuova serie di giochi di tutto rispetto, fondendosi con la Interplay. Ora il controllo di Virgin passa nelle mani di Titus, publisher francese che ha acquisito il 50, 1% del pacchetto azionario. Titus aveva precedentemente acquisito per 25 milioni di dollari il 57% di Interplay, che a sua volta controllava il 43,9% di Virgin. Eric Caen, presidente e co-fondatore di Titus ha affermato che l'operazione porterà la compagnia all'ottenimento di solide posizioni sul mercato europeo, allargando nel contempo l'offerta del catalogo Titus, tradizionalmente improntato verso prodotti family.

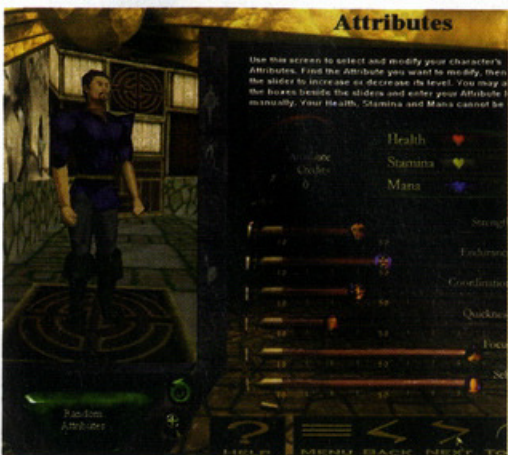
Una testa di leone nella sala dei trofei Activision

Lionhead Studios e Activision: collaborazione in vista

Peter Molyneaux lasciò la Bullfrog ai tempi di *Dungeon Keeper* per realizzare i suoi giochi senza la pressione del colosso Electronic Arts, entrato prepotentemente nei programmi dell'allora suo team di sviluppo. Che tra Peter e la EA non corresse buon sangue non era un mistero, e infatti il recente accordo di distribuzione è stato stilato non con EA, come tutti probabilmente si aspettavano, ma con Activision. L'accordo non riguarda l'atteso *Black & White*, ma i giochi prodotti dai team satellite del gruppo Lionhead, e quindi i prossimi due titoli realizzati dai Big Blue Box e dagli Intrepid. Una partnership decisamente importante per Peter. Intanto, noi non siamo sempre in attesa del suo primo pargoletto, previsto per... quando sarà finito!

Asheron chiama dal Web

Un nuovo RPG tridimensionale giocabile in rete in arrivo da Microsoft. Ultima Online in pericolo?

Arrivare in ritardo a un party può essere molto rischioso. Mostrarsi troppo tardi può far sì che il nostro arrivo passi del tutto inosservato e, peggio ancora, può farci perdere buona parte del divertimento. Questa è più o meno la situazione in cui si trova *Asheron's Call*, Gioco di Ruolo esclusivamente online progettato da Microsoft. Ci sono già ottime alternative che hanno stabilito uno standard (un esempio su tutti: *Ultima Online*) e la mossa dello zio Bill, questa volta, appare un po' azzardata. Tuttavia, a Redmond sono molto sicuri del fatto loro. *Asheron's Call* è basato su una solida trama e su un mondo, quello di Dereth, tra i più affascinanti del genere fantasy. La storia che fa da sfondo agli avvenimenti del gioco è molto affascinante e con un supporto come quello offerto dalla Microsoft Gaming Zone, le possibilità per un successo di pubblico sono da tenere in seria considerazione. Si potrà entrare come semplici avventurieri per poi progredire nel corso del gioco verso classi più elevate. Il tutto, stando alle previsioni, entro la fine dell'anno in corso. Resta da vedere come reagirà Richard "Lord British" Garriot a questa inaspettata concorrenza. Un duello all'arma bianca tra lui e lo zio Bill? Non poniamo limiti alla provvidenza.

Niente pause per i Volition

Dopo aver progettato *Freespace 2* e un paio di giochi della serie *Descent*, il gruppo è di nuovo al lavoro, ma su qualcosa di diverso

Che i Volition siano un buon gruppo di sviluppatori, nessuno lo nega. Che il loro piatto forte siano i giochi di combattimento spaziale è altrettanto risaputo. Risulta quindi piuttosto sorprendente il fatto che, invece che dedicarsi allo sviluppo di un sequel o di un nuovo gioco ambientato nello spazio, i ragazzi siano all'opera su un Gioco di Ruolo fantasy in terza persona chiamato *Summoner*. Il motivo di una virata tanto brusca sembra essere dovuto al fatto che i Volition hanno sviluppato un engine incredibilmente potente e che abbiano voluto mettere le immense possibilità che esso offriva a disposizione di un genere, quello dei giochi di ruolo, che tradizionalmente non ha mai offerto un impatto grafico molto emozionante. L'esempio di *Final Fantasy* è stato seguito fino al punto in cui gli oggetti tridimensionali si sovrapponevano ai fondali 2D. *Summoner*, da questo punto di vista, appare superiore, offrendo un mondo vasto e completamente in 3D. Il tutto corredato da personaggi dotati di abilità speciali e un sistema basato sull'esperienza. Proprio la mancanza di esperienza dei Volition in questo genere tanto diverso dai voli spaziali potrebbe essere l'incognita del gioco, ma anche se i miglioramenti proposti saranno solo di ordine grafico, *Summoner* sarà comunque un titolo da tenere d'occhio fino al momento della sua uscita, prevista per l'autunno del prossimo anno con THQ come publisher.

Aria di New York per *Max Payne*

Nuovi input in arrivo per il sempre più atteso e sempre più in ritardo gioco d'azione targato 3D Realms

Di *Max Payne* si parla da molto tempo... probabilmente da troppo tempo. Alla 3D Realms non devono essere troppo contenti in questo periodo e siamo sinceramente sorpresi da come si possa lasciar cadere nel dimenticatoio un personaggio forte come *Duke Nukem*, il cui sequel è atteso da almeno tre anni. Lo stesso destino caratterizzato da ritardi congeniti sembra affliggere anche *Max Payne*. Petri Jarvilehto, l'uomo a capo del progetto presso i Remedy Entertainment, in Finlandia, sta ora seriamente pensando di inserire nel gioco tutte le idee che gli sono spuntate nel cranio in occasione del suo recente viaggio a New York. "Siamo tornati da NY con più di 5000 fotografie e 12 ore di filmati", afferma Petri, aggiungendo: "Avevamo qualche difficoltà nel realizzare la parte dei sobborghi e dei ghetti più sudici, ma ora abbiamo materiale di prima mano e i designer sono già al lavoro. Inoltre, adesso disponiamo di materiale originale riguardo le insegne e i cartelloni pubblicitari. Tutto sarà molto più realistico". L'intento è senza dubbio notevole, ma considerando l'ulteriore ritardo che questo comporterà, forse era il caso di pensarci un po' prima, no?

Lucas "sente" un mancamento nella Forza

L'eco di Episodio 1 si spegne lentamente, ma alla Lucas sono già pronti a riaccendere gli entusiasmi

Quasi un anno fa comparivano sulle pagine della stampa specializzata le prime immagini di *Force Commander*, uno strategico in tempo reale basato sulle unità di Star Wars. Proprio quando il titolo sembrava prossimo all'uscita se ne persero improvvisamente le tracce. Lo ritroviamo oggi, ma quello che vediamo ha poco a che spartire con quanto visto allora. Il 3D ha fatto la sua comparsa e il gioco sembra essere molto cambiato. Ora è lecito sospettare che alla Lucas abbiano deciso di posticipare l'uscita del titolo; resta da stabilire se lo abbiano fatto per aggiornare il gioco agli standard odierni che vogliono la tridimensionalità anche nel packaging, oppure se lo abbiano fatto per sfruttare la scia che l'uscita di "Episodio 1" avrebbe sicuramente creato. Al di là dello sfruttamento della terza dimensione, il gameplay sembra rimasto ancorato ai canoni del genere, con battaglie che spazieranno dai deserti di Tatooine fino ai ghiacci di Hoth, combattute per mezzo di AT-AT, fanteria d'assalto imperiale e il rimanente serraglio di truppe e veicoli ispirati alle pellicole. *Star Wars: Force Commander*, dovrebbe arrivare sugli scaffali entro i primi mesi del prossimo anno insieme a tutte le sue brave opzioni per il multiplayer.

Infogrames a poco prezzo

Mossa a sorpresa della software house di *Alone in the Dark* che annuncia il suo ingresso nel settore budget

Per chi non lo sapesse, i titoli budget sono le cosiddette ristampe dei videogiochi più conosciuti a prezzi convenienti, un modo per allungare ulteriormente la vita commerciale di un prodotto. In queste collane, non è raro reperire titoli ancora relativamente recenti a poco più della metà del loro prezzo originale. La Infogrames, che finora si era tenuta in disparte in questa fascia di mercato, ha fatto ufficialmente il suo ingresso nel mondo delle ristampe economiche, annunciando che entro la fine dell'anno la collezione Infogrames sarà disponibile divisa per categorie che comprenderanno: strategia, sport, simulazioni, azione e avventura. I primi sei titoli disponibili saranno: *V Rally, Heart of Darkness, Men In Black, F22 Total Air War, Wargasm* e *Premier Manager '98*. Tutti i titoli dovrebbero avere un costo di circa 50.000 lire.

GTA: si combatte sui divieti

Accesa disputa tra Take 2 e il VSC sull'età minima per giocare a *Grand Theft Auto*

La versione per Game Boy del famigerato gioco dove si ammazza gente e si rubano auto per commettere atti illegali rischia di trasformarsi in una farsa dai toni accesi. La Take 2 sta, infatti, cercando con ogni mezzo di mantenere l'attuale "bollo" che richiede all'acquirente un età compresa tra gli 11 e i 14 anni per poter massacrare virtualmente i pedoni. Dal canto suo, il VCS chiede che tale limite venga portato al di sopra dei 15 anni di età. Pare che al controversia sia nata non tanto dalla violenza del titolo, ma dal massiccio uso nel gioco della parola "Dealer", che in italiano suona come "spacciatore", cosa che potrebbe istigare i "fanciulli" alla droga. Dal canto nostro ci asteniamo da qualsiasi commento, ma rimaniamo attoniti dalla capacità di un ragazzino, secondo il VCS, di distinguere ciò che è giusto da ciò che non lo è a 15 anni e non a 14.

L'uomo ombra veste firmato

Videogiochi e moda in un connubio che vede protagonista l'eroe voodoo

La singolare iniziativa prevede la collaborazione di Halifax, uno dei maggiori distributori di videogiochi nazionali, e Diesel, rinomato marchio di abbigliamento casual. Diesel, infatti, ha vestito Shadow Man, il coraggioso guerriero voodoo protagonista dell'omonimo videogioco. Shadow Man ha indossato jeans Diesel e ha fatto la sua comparsa dal 13 al 25 settembre, in una vetrina dedicata, all'interno dei Diesel Store di Milano, Roma, Roma Eur, Perugia, Padova e Verona. Halifax ha posizionato anche numerose postazioni di Playstation all'interno dei sei punti vendita Diesel italiani, per dare la possibilità ai clienti appassionati di videogiochi di provare il titolo in prima persona. Un'iniziativa coraggiosa che potrebbe aprire la strada a interessanti forme di collaborazione future. L'evento è stato naturalmente celebrato con una conferenza stampa, a cui è seguito un divertente party... Forse prossimamente capiterà di vedere uno dei mostri di *Quake 3* dissetarsi strappando la linguetta a una lattina di Pepsi, oppure il protagonista di *Rayman* associato all'immagine di una multinazionale ortofrutticola... Rabbrividiamo insieme all'idea!

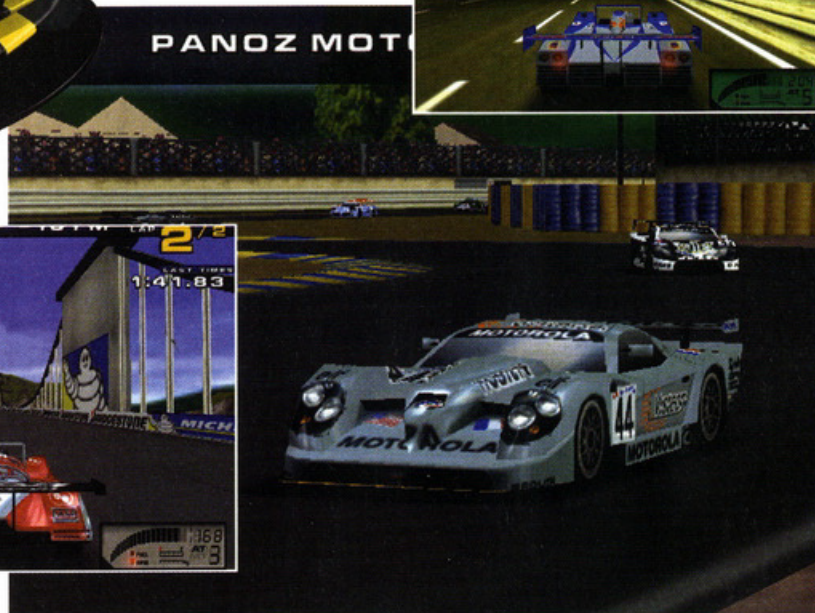
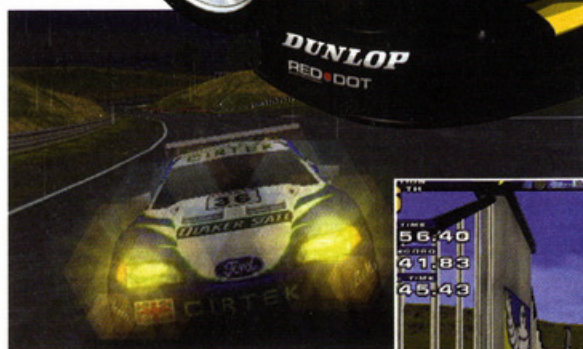
Indiana Jones e il ritardo infernale

Atteso per Natale... dell'anno scorso, *Indiana Jones* sembra finalmente in dirittura d'arrivo

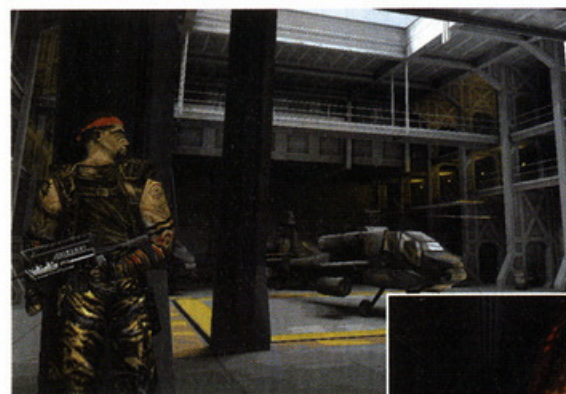
Indiana Jones and the Infernal Machine è ambientato nel 1947. Da questo punto di vista possiamo immaginare che un ritardo di oltre mezzo secolo sia troppo anche per un videogioco. In realtà, il titolo era atteso per lo scorso Natale, ma le soliti insondabili questioni hanno fatto sì che la data d'uscita slittasse di un intero anno solare. La trama, come già anticipato, è collocata nell'immediato dopoguerra e vede Indy, al fianco della bella Sophia Hapgood, alle prese con agenti segreti russi alla ricerca delle rovine della Torre di Babele, all'interno della quale si suppone sia nascosto un varco interdimensionale conducente a immense fonti di potere. A prima vista il gioco sembra avere un'impostazione simile a *Tomb Raider*, ma i dettagli ci saranno resi noti, presumibilmente, solo il mese prossimo.

LE MANS 24 HOURS

Avete mai pensato a cosa si possa provare guidando per ventiquattr'ore filate? Beh, se siete tanto ansiosi di scoprirlo, sarete felici di sapere che la Infogrames ha pensato a quelli come voi, con questo *Le Mans 24 Hours*. Questo titolo sarà una replica della nota competizione, al punto che potrete realmente lanciarvi in una gara della durata di un giorno intero! Aspettatevi una simulazione con i controfiocchi...

Le Mans 24 Hours
Editore: Infogrames
Sviluppatore: Interno
Uscita: Inizio 2000
Genere: Guida

C&C: Renegade
Editore: Electronic Arts
Sviluppatore: Westwood Studios
Uscita: Inizio 2000
Genere: Azione/Avventura

RENEGADE

Command&Conquer non finirà mai di stupirci... Dopo il recente *Tiberian Sun*, tutti si sarebbero aspettati l'annuncio dell'ennesimo RTS... e invece no! *Renegade* sarà un gioco d'azione in terza persona dove si controllerà esclusivamente il famoso Commando del primo *C&C!* Grafica esplosiva, alto realismo e la possibilità di guidare tantissimi mezzi dovrebbe assicurare un cocktail di sicuro successo... quando uscirà...

SLAVE ZERO

È da un po' che *Slave Zero* fa parlare di sé, soprattutto a causa dei continui movimenti commerciali che hanno accompagnato la Accolade... Sembra, comunque, che questa volta siamo vicini alla sua uscita... In questo titolo, puramente arcade, sarete alla guida un gigantesco robot "stile giapponese" (quelli alti un palazzo e mezzo) e con esso dovrete affrontare una lunga serie di missioni, con avversari "in scala". Preparatevi a una dose di adrenalina allo stato puro!

Slave Zero
Editore: Infogrames
Sviluppatore: Accolade
Uscita: Dicembre 99
Genere: Sparatutto

THEME PARK WORLD

Da quando Peter Moulineaux ha fondato la sua casa di software, non si può certo dire che la Bullfrog, priva del suo Lead Designer, sia rimasta con le mani in mano... Dopo l'ottima rivisitazione 3D di *Dungeon Keeper*, tocca ora a *Theme Park*, il famoso simulatore gestionale di Luna Park, tornare a nuova vita... Le immagini parlano chiaro: una nuova veste grafica 3D, tante attrazioni... e la consueta dose di bambini paciocosi a cui spillare denaro al prezzo di divertimento!

Theme Park World
Editore: Electronic Arts
Sviluppatore: Bullfrog
Uscita: Dicembre 99
Genere: Gestionale

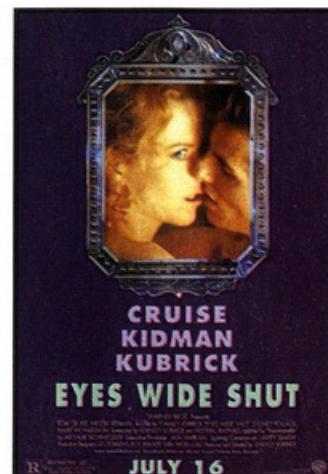
Una bella donna non ti deluderà mai. Non puoi dire: "Ma non mi aspettavo che finisse così". Come reagisce il corpo a questa intensa stimolazione? Nel corpo del maschio si verifica un aumento notevole della frequenza del polso, della pressione sanguigna e della respirazione. Questi mutamenti hanno origine durante l'attività che precede la copula: la frequenza del polso da 70 battiti al minuto sale fino a 100 durante le prime fasi dell'eccitazione sessuale, fino a 130 durante l'eccitazione intensa e raggiunge un culmine di circa 150 al momento dell'orgasmo. La pressione sanguigna, che è di circa 120, sale a 200 fino a 250 all'apice dell'eccitazione sessuale. Man mano che l'eccitazione procede il respiro si fa più profondo e più rapido e, all'avvicinarsi dell'orgasmo, si trasforma in rantoli prolungati, accompagnati da ritmici lamenti e borbottii. Nel momento culminante, il viso è contorto, con la bocca spalancata e le narici completamente dilatate, analogamente a ciò che si riscontra in un atleta allo stremo delle forze o di un individuo che lotti per sopravvivere. È in questo momento che l'uomo, il maschio della specie sapiens, è completamente indifeso e può pensare "Ma non mi aspettavo che finisse così". L'orgasmo provoca ritmici lamenti e borbotti, ma anche la spada della nostra pin-up sulla

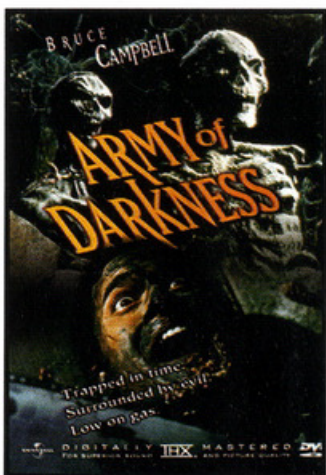
nostra gola causa i nostri rantoli, mentre il sangue cerca di mantenere la pressione interna raccogliendosi al centro del corpo. Ma un altro cambiamento derivato dall'eccitazione sessuale è l'impressionante spostamento della distribuzione del sangue dalle zone profonde del corpo a quelle superficiali. E questo afflusso violento di sangue nella ferita inferta dalla sua spada porta a svariate e straordinarie conseguenze. Non solo il corpo è più caldo al tatto – vampata o fuoco sessuale – ma si hanno anche alcune variazioni specifiche in diverse zone particolari, fra cui l'enorme perdita di sangue dalla carotide recisa che ci dà solo sei secondi di vita per pensare: "ma non mi aspettavo che finisse così".

Liberamente tratto da "La Scimmia Nuda" di Desmond Morris Editrice Bompiani

La violenza dell'amore

Eyes Wide Shout di Stanley Kubrik

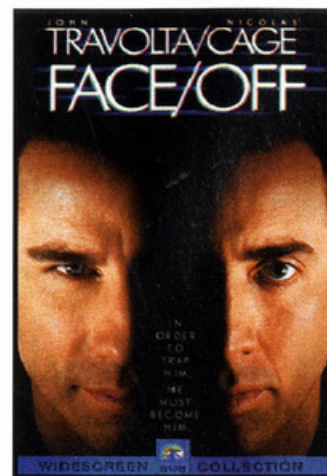
È stato scritto di tutto sull'ultimo film del grande regista scomparso, ma tutti i critici hanno usato lo stesso aggettivo per descriverlo: estetizzante. La paura di giudicare una pellicola tanto importante come Eyes Wide Shout ha fatto trattenere la critica cinematografica da qualsiasi opinione forte. Noi che abbiamo potuto apprezzare il film di Kubrik da semplici spettatori possiamo dirlo: ci è piaciuto (anche se forse è un po' troppo estetizzante... ahem...). Sarà pure incompleto, ma la mano del maestro si nota; Kubrik è riuscito a imprimere sulla pellicola sentimenti che turbano l'esistenza di ciascuno, ma che spesso si tendono a reprimere, inserendoli in un contesto dalle sfumature thriller. Non è un film facile da assimilare, ma di sicuro si tratta di un'opera d'arte. Mille caratteri non bastano per fornire una sola chiave di lettura, a questo ci penseranno i libri di storia del cinema. Nel nostro piccolo possiamo però invitarvi a vedere la pellicola.

Klatu... Verata... Nictu...

L'armata delle Tenebre di Sam Raimi

Da metà ottobre è finalmente disponibile la versione DVD de "L'Armata Delle Tenebre", in una edizione speciale (su due dischi) che comprende un finale alternativo, scene tagliate, sceneggiature e persino immagini fisse della lavorazione del film. Concepito come terzo episodio della serie Evil Dead (conosciuta in Italia come "La Casa"), questo film è entrato a fare parte dell'immaginario di una generazione, citato e ripreso in mille discussioni, apprezzato per il sarcasmo con cui affronta gli stereotipi del genere horror, osannato per la partecipazione goliardica del mito Bruce Campbell, commesso di un supermercato ("Sono Ash, reparto ferramenta..."), improbabile viaggiatore del tempo suo malgrado. Catapultato in un XIV secolo alternativo, lo spavaldo eroe sarà la causa e la risoluzione di tutti i mali. Le trovate geniali di Sam Raimi si susseguono a ritmi incredibili sorprendendo ogni volta lo spettatore: L'Armata delle Tenebre è una parata continua di battute, di ridicole pose eroiche e di scene d'azione stemperate dall'ironia, tutte riprese da inquadrature di taglio dinamico, come in un manga elaborato. Statene alla larga: è contagioso!

Prestami la faccia che devo fare una figuraccia

Face Off di John Woo

Arriva in versione DVD il capolavoro di John Woo, talentuoso regista di Hong Kong passato al soldo degli americani. Il grande pregio di Woo è quello di riuscire a trasformare il genere d'azione in una sorta di balletto dai toni da grandguignol in cui non si risparmiano sangue e proiettili. La vicenda di Face Off prende consistenza da una situazione assurda: per riuscire a porre fine ai loschi traffici di una banda di terroristi, l'agente dell'FBI Sean Archer (John Travolta), si appropria del volto del boss Castor Troy (Nicolas Cage), grazie a una fantascientifica apparecchiatura per la chirurgia plastica. Sta di fatto che, per vendicarsi, il capo dei terroristi si trapianta la faccia dello sbirro. È così che i due attori si scambiano i ruoli ridefinendoli anche in base a quello che li aspetta nella nuova esistenza. Il fascino dei protagonisti, l'uso magistrale della telecamera e il montaggio dal ritmo incalzante fanno di Face Off un capolavoro da non perdere.

Un ragazzo d'oro

Golden Boy di Tatsuya Egawa

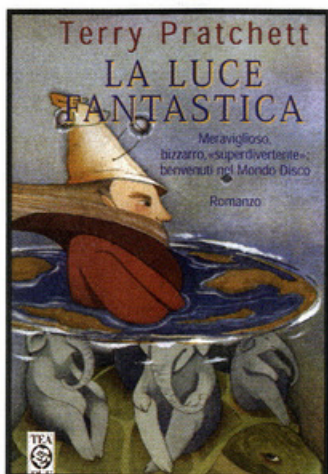
25 anni, gli studi di giurisprudenza abbandonati a metà (perché non c'era più niente da apprendere) e una vita sulla strada, in sella alla fidata mountain bike "Mezzaluna", vivendo alla giornata, lavorando dove capita, senza porsi il problema di costruirsi delle certezze, sostenuto unicamente dal desiderio di imparare cose nuove: questo è Kintaro Oe, il protagonista del fortunato manga "Golden Boy" che da febbraio Dynamic pubblica in Italia. Inserire questo manga in un determinato genere è riduttivo. Ci si ritrova un po' di tutto, dalla comicità all'erotismo, dalla quotidianità della vita giapponese, alle tematiche universali. Tatsuya Egawa ha il dono di saper raccontare argomenti scottanti e sentimenti di cui solitamente ci si vergogna senza ricadere nel banale, costruendo situazioni a volte paradossali ma sempre calate nell'attualità. Oltre alla versione a fumetti, giunta al quinto volume, le avventure di Kintaro possono essere seguite su MTV, che dal 21 ottobre ha inserito nel palinsesto la serie animata (tutti i giovedì alle 21.30).

Senza i peli è più facile pulirsi il sedere

La Scimmia Nuda di Desmond Morris

Delle centonovantatre specie di scimmie catalogate, centonovantadue sono coperte di pelo. L'unica eccezione è costituita da uno scimmione nudo che si è proclamato Homo Sapiens. È proprio a partire da questo assunto - l'uomo è essenzialmente un animale – che prende il via uno dei saggi più divertenti e provocatori sul genere umano. L'autore è uno zoologo famoso per avere studiato a lungo i primati e quindi dal suo punto di vista l'uomo non è altro che una scimmia in crisi, incapace di accettare la propria identità perché, pur negandolo, continua a seguire i modelli di comportamento sociale e di accoppiamento fissati dai suoi antenati pelosi qualche migliaio di anni fa. Si tratta di una lettura affascinante, scritta con uno stile semplice e divulgativo, ma con la precisione di un trattato scientifico. "La Scimmia Nuda", la cui prima pubblicazione risale al 1967, esce ora nella nuova edizione dei Saggi Tascabili di Bompiani a sole 14mila lire. È un affare.

Ritorno al Mondo Disco

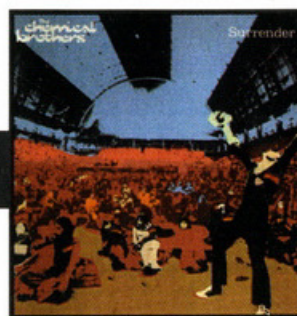
La Luce Fantastica di Terry Pratchett

"Il sole sorgeva lentamente, come se non fosse sicuro che ne valesse la pena". Comincia così il secondo romanzo della saga del Mondo Disco, uno dei cicli più divertenti e di maggior successo della narrativa fantastica. Chi ha giocato con Discworld Noir avrà sicuramente avuto modo di apprezzare l'approccio irriverente di Pratchett ai miti e alle credenze dell'uomo. A tenerci compagnia ne "La Luce Fantastica" ci sono lo strampalato mago Scuotivento, il suo amico Duefiori e l'inseparabile Bagaglio dotato di vita propria, in una serie di rocambolesche avventure per salvare il Mondo Disco da un'oscura profezia di distruzione. Ogni episodio della saga è un concentrato di spensierata genialità, presentata con uno stile spumeggiante, in grado di solleticare il piacere della lettura. Il problema è che al ritmo con cui i romanzi di Pratchett vengono pubblicati in Italia, saremo tutti così vecchi da non avere la forza per girare le pagine del suo ultimo capolavoro.

Sotto il segno di Omikron

"hours..." di David Bowie

Dopo aver apprezzato le musiche di The Nomad Soul ci siamo posti con maggiore disponibilità nei confronti dell'ultima fatica del Duca Bianco, e non siamo rimasti affatto delusi. Abbandonata la rincorsa ai trend musicali del momento, Bowie ha composto un album che segue strade differenti, fatto di canzoni sconnesse tra loro che variano dall'easy listening Thursday's Child - a rotazione su MTV, al glam rock di The Pretty Things Are Going to Hell, fino all'acustica Seven, che richiama le atmosfere della storica Space Oddity. Anche chi non è mai stato un fan di Bowie troverà in Hours... un piacevole ascolto.

Musica dance per le masse

Il grande pregio della musica dei Chemical Brothers è stato quello di concepire la musica elettronica alla stregua del rock, orientata cioè alle singole canzoni. La stessa formula di Dig Your Own Hole, la ritroviamo nel nuovo Surrender, arricchita da momenti più riflessivi e sperimentali. Sono proprio gli episodi come Asleep From Day e Dream On ad impreziosire l'album, ricco comunque di hit da discoteca, a partire dal singolo Hey Boy Hey Girl, per continuare con la ritmica da cardiopalma di Under The Influence e Out of Control. Si tratta di musica accattivante, non solo come jingle pubblicitario...

Surrender di The Chemical Brothers

Suoni dal cyberspazio

The Matrix, colonna sonora

La colonna sonora di uno dei migliori film dell'anno colpisce di prepotenza, come un calcio nello stomaco, tormentando con un mix aggressivo di musica techno-metal estrema, ma pur sempre orientata al mercato mainstream. I tredici brani che compongono l'album portano tutti la firma di band alternative solo per chi nella vita ha ascoltato unicamente Baglioni, con una scaletta che va da Marylin Manson ai Rage Against The Machine, passando per i Propellerheads, i Prodigy e i Deftones, trovando nella granitica "Du Hast" dei teutonici Rammstein il momento migliore. Niente di innovativo, ma nell'insieme un cocktail esplosivo.

Another Empire?

Il penultimo album dei Queensryche, "Hear In The New Frontier" aveva completamente spiazzato i fan, adeguando il sound distintivo della band di Seattle alle sonorità grunge in voga al momento. Fortunatamente, il combo americano ha deciso di riappropriarsi della grinta del passato, sfornando una track list coinvolgente, che cattura l'orecchio soprattutto nella fase centrale, in cui spiccano i brani How Could I? e Beside You. Purtroppo l'allontanamento del chitarrista Chris De Garmo non passa in secondo piano, e chi sperava in un recupero completo della band non rimarrà del tutto appagato. Però, nel complesso, il risultato è pregevole.

Q2k di Queensryche

Quindici palle all'aria aperta

Perché privarsi del piacere di giocare all'aperto al proprio sport preferito? Le sale da biliardo sono posti pieni di fumo e con una cattiva illuminazione: cambiate tendenza! Ora, con i tavoli da biliardo professionali della Gameroom Concepts, è possibile dedicarsi al biliardo anche sotto il sole e con la pioggia, grazie agli speciali materiali impiegati nella lavorazione che rendono le condizioni della superficie sempre ottimali come un panno tenuto in perfette condizioni. Il prezzo è di 3.700$ circa e se siete interessati all'acquisto potete ordinare la vostra fornitura direttamente al sito: **ccii.site.yahoo.net/ccii/index.html**

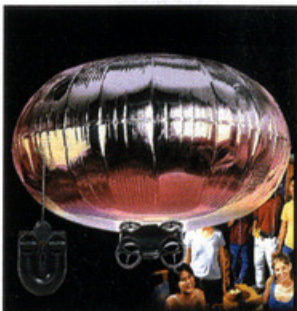
Tavolo da biliardo per tutte le stagioni da Gameroom

L'ora di Guerre Stellari

Orologi Star Wars da Lucasfilm

Non vedete l'ora che esca il secondo episodio della nuova trilogia? Provate a tenere sotto controllo l'attesa con gli orologi speciali a forma di droide. Premendo un pulsate si mettono in moto i pistoncini che sollevano il guscio e rivelano l'ora del giorno, raffigurata su un display LCD verticale. Entrambi gli orologi sono in metallo e la lavorazione è pregevole, nonostante la linea poco aggressiva, utile comunque durante le risse. Potete acquistarli via Internet al prezzo di 23$ per il modello Battle Droid e di 30$ per quello Pit Droid.
www.edgeco.com

Incontri ravvicinati del terzo tipo

Un disco volante si avvicina silenzioso. Supera con slancio il tavolo della cucina e si incastra sopra alla credenza. Arriva la mamma con un forcone per l'arrosto e... Zacchete! Tutta la poesia svanisce di colpo. Ma per gli inguaribili romantici che continuano a fissare l'orizzonte nella speranza che una nave aliena venga a prelevarli, ecco il regalo giusto: un disco volante radiocomandato, gonfiato a elio e rivestito da una superficie resistente agli urti. Il controllo della velocità è immediato, come quello di un jet per astronauti a gravità zero. Al prezzo di 90$ per unità, potrete così simulare un'invasione extraterrestre nel vostro salotto: spasmico! **www.edgeco.com**

Remote Control Flying Saucer da The Edge Company

A prova di vento

Windproof Jet Lighter da Iron-Eagle

Quante volte vi siete imbestialiti non riuscendo ad accendere una sigaretta per colpa del vento? E si sa che quando si è nervosi si fuma ancora di più. Se avete intenzione di smettere di fumare, l'accendino a propulsione non sarà in grado di aiutarvi, ma se vivete in mezzo a forti correnti d'aria e avete voglia di accendervi una sigaretta, allora ecco che il jet lighter può rivelarsi utile. Anche se non fumate, farete sempre una certa impressione con la vostra bella fiammella turgida, che risplende anche alla luce del sole di una splendida tinta cremisi. 50 carte ben spese, senza dubbio.

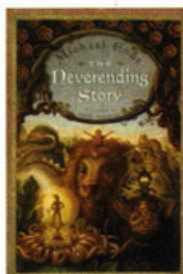
Di Stefano Gradi

UNA STORIA MAI RACCONTATA...

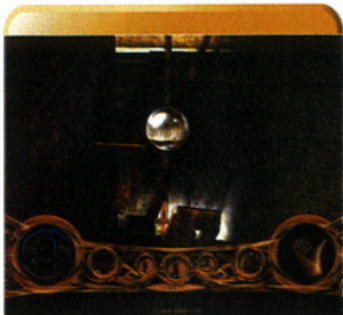
In arrivo dalla Germania, un action-adventure basato sul famoso libro di Michael Ende, "La Storia Infinita". Tutto sembra promettere bene, ma quando lo potremo giocare?

Dopo oltre due anni di lavorazione e quattro milioni di dollari spesi fino ad adesso, *The Real Neverending Story* è quasi pronto, dovrebbe essere sugli scaffali per aprile del 2000. *TRNS* è sviluppato dai Discreet Monsters, un'allegra combriccola di programmatori tedeschi con sede a Monaco di Baviera. *TRNS* è un action-adventure in prima persona, con una trama originale, ripresa dal famoso libro di Michael Ende **"La Storia Infinita"**. L'avventura si svolge all'interno di Fantasia, un mondo dove nulla è reale e tutto è possibile, il mondo dell'illusione e della fantasia. Come sempre, c'è il cattivo di turno, Nothing, il Nulla, un essere etereo ben intenzionato a distruggere Fantasia e le sue creature. Il giocatore dovrà impersonare Asura, chiamato a Fantasia per combattere il Nulla e salvare la Principessa-bambina. L'operazione è delle più ardue, perché il male è dappertutto, tutte le creature presenti possono essere amici o nemici, tutto dipende dalle capacità di Asura: solo il credere fermamente in quello che fa potrà dargli coraggio per portare a termine il proprio compito. TRNS si presenta come un gioco rivoluzionario, sia per il concept che per le caratteristiche tecniche. In queste pagine, si possono trovare le descrizioni delle routine innovative proposte dai Discreet Monsters; un nuovo modo di pensare i videogiochi, una ventata di originalità tra tanti titoli simili. Come detto, si tratta di un'avventura grafica con mondo tridimensionale e visuale in prima persona, dove, oltre a dover risolvere puzzle ed enigmi, si devono affrontare combattimenti e passaggi intricati, nel puro stile di videogiochi come *Quake* e *Unreal*.

www.discreetmonsters.com
Uscita prevista: Aprile 2000
Editore: N.D.
Sviluppatore: Discreet Monsters
Distributore:N.D.

L'azione si svolgerà in ambienti interni e in ambienti esterni, praticamente senza sostanziali differenze, grazie all'utilizzo del nuovissimo motore grafico Monster Engine. Il mix di tutti questi elementi è sicuramente innovativo e costituisce un ottimo biglietto da visita per questo gruppo di programmatori alla prima esperienza. Avendo avuto la possibilità di osservare *The Real Neverending Story* per tre giorni consecutivi, ho avuto modo di constatare che i risultati sembrano essere molto buoni e non si discostano di molto dalle affermazioni

Il succeso della Storia Infinita è stato (e continua a essere) grandissimo. Il libro apparve sul mercato tedesco nell'autunno del 1979, con un stampa iniziale di ventimila copie. Ora, a vent'anni da quella data, oltre sei milioni e mezzo di persone nel mondo hanno letto la Storia Infinita, volume tradotto in venticinque lingue. A metà anni ottanta uscì nelle sale cinematografiche il film, costato allora sessanta milioni di marchi tedeschi, seguito dagli episodi numero due e numero tre e da una serie televisiva in ventisei puntate.

Adesso i mostrini si mettono pure a fare le linguacce, a parte gli scherzi, la varietà di creature proposte è davvero notevole.

Le situazioni esterne sono sicuramente meno dettagliate rispetto a quelle interne, le texture risultano un po' tutte uguali.

Ahhh, un mini puzzle con le biglie d'acciaio; riuscire a farne arrivare una alla fine del percorso comporta l'apertura di una porta.

dei Discreet Monsters. Il motore grafico sembra essere fluido e veloce, ricco di particolari e molto dettagliato, soprattutto all'interno delle costruzioni; ci hanno lasciato un po' perplessi soltanto i personaggi tridimensionali, forse un po' troppo squadrati, ma ci è stato assicurato che stanno lavorando sul problema per ottenere maggiore "rotondità".
Gli enigmi presentati sono sembrati originali e ben congegnati, difficili da risolvere ma mai impossibili, sicuramente adatti a tutti i tipi di giocatori decisi a impegnare le proprie meningi. L'interfaccia di gioco è semplice e intuitiva: il giocatore controlla il protagonista con l'ausilio della tastiera e del mouse, come in tutti i giochi d'azione in prima persona che si rispettino e mediante apposite icone posizionate nella parte bassa dello schermo potrà inginocchiarsi, saltare, correre, camminare, accedere all'inventario e così via. Naturalmente sono previste scorciatoie da tastiera per velocizzare l'azione. I programmatori hanno insistito molto sulla loro filosofia che consiste nel concedere la maggiore libertà possibile al giocatore che deve poter trovarsi a proprio agio in qualunque situazione, compresa la possibilità di salvare in qualsiasi momento. Da quello che si è potuto vedere, *The Real Neverending Story* sembra essere un videogioco "pesante", un titolo che farà parlare di sé per diversi motivi, primi fra tutti le capacità tecniche e l'originalità. Non resta che aspettare la primavera del 2000...

Non bisogna pensare che le situazioni siano sempre allegre e piacevoli, come in questo caso, bisognerà affrontare nemici di ogni foggia e misura.

Oktoberfest Workshop

The Real Neverending Story è stato presentato alla stampa europea in occasione di un evento organizzato dai Discreet Monsters, sviluppatori del gioco. Next Gamer è stata invitata a partecipare all'Oktoberfest Workshop, tenutosi a Monaco di Baviera dal 27 al 29 settembre. Sono stati tre giorni di full-immersion, all'interno degli uffici dei Discreet Monster, un intero edificio vicino al centro della città, nel quale sono impiegate un'ottantina di persone. Oltre alla normale presentazione del videogioco in ogni suo aspetto, per coinvolgere ancor di più i giornalisti presenti (circa una trentina, provenienti da tutta Europa), i Discreet Monster hanno previsto una partecipazione attiva allo sviluppo di *Real Neverending Story*. Tutti i presenti sono stati

Passeggiando allegramente tra le paludi, può capitare di imbattersi in strani personaggi come questo, come si fa a rimanere seri?

Fantasia è un mondo irreale, coloratissimo e popolato da creature al di fuori del normale, questi "pet" ne sono un esempio.

suddivisi in gruppi di quattro persone e a ognuno di questi team è stato detto di provare a realizzare un dialogo di una fase di gioco seguendo una determinata struttura. Si può facilmente immaginare come i risultati siano stati esilaranti, soprattutto perché è stata data completa carta bianca. L'indomani ogni gruppo ha presentato il proprio lavoro dinanzi a tutti i presenti e, tra fiumi di birra e snacks, si è passata una giornata in allegria. È piacevole sapere che i Discreet Monster valuteranno attentamente i lavori di ogni team e ne prenderanno spunto per inserire qualcosa nella versione finale dell'avventura. Sicuramente è stata una bella idea per coinvolgere tutti i giornalisti e aiutarli a capire i meccanismi che stanno dietro alla creazione di un videogioco di questo tipo.

EDS – Emotion based Dialogue System

La struttura dei dialoghi di *The Real Neverending Story* è una piacevole innovazione rispetto a quanto si è solitamente visto nel mondo delle avventure grafiche. Il sistema Karma-factor, farà sì che tutta la popolazione del mondo di Fantasia reagisca secondo il comportamento del giocatore. Se questi, con le sue azione, riuscirà ad aumentare il fattore Karma, otterrà più collaborazione e aiuto dagli abitanti di questo mondo fantastico. Il Sistema di Dialogo basato sulle Emozioni (questa la traduzione del significato di EDS) permette al giocatore di formulare domande e risposte secondo i propri sentimenti, esposti mediante dei "buzz", i ronzii dei pensieri nella testa. Naturalmente, questi cambiano a seconda delle azioni precedentemente intraprese e dello stato d'animo in cui si trova il protagonista. Facciamo un esempio: può capitare di trovarsi a discutere con un mago al fine di ottenere la spiegazione per risolvere un determinato enigma; a quel punto appariranno delle frasi descrittive dei pensieri che attualmente "ronzano" nella testa del protagonista. Basterà, quindi, premere un apposito pulsante per pronunciare una frase legata a quel particolare pensiero. I pensieri non sono sempre fissi, se per caso si indugia un po' nel prendere una decisione, si rischia di non avere più a disposizione una particolare opzione soltanto perché Asura ha altri sentimenti rispetto a poco prima. L'idea

Una delle molteplici guardie reali che vi ostacoleranno il cammino verso i piani alti del palazzo reale.

Ahi, ahi, è tempo di sfoderare la spada e combattere, come in un vero e proprio gioco d'azione stile *Unreal*.

La qualità grafica di TRNS è davvero pregevole, soprattutto in ambienti interni e ben riscaldati...

Tre maghi a consulto sono davvero uno spettacolo incredibile ed esilarante rappresentato da discussioni illogiche e irreali.

è sicuramente originale, diversa dalla solita scelta multipla a frasi fisse. A prima vista può sembrare un po' complicato, ma vi assicuro che non lo è, almeno per il videogiocatore; abbiamo avuto modo di osservare la struttura a diagrammi di flusso di alcuni dialoghi stampata su alcuni fogli, alcuni di questi occupavano un'intera parete...

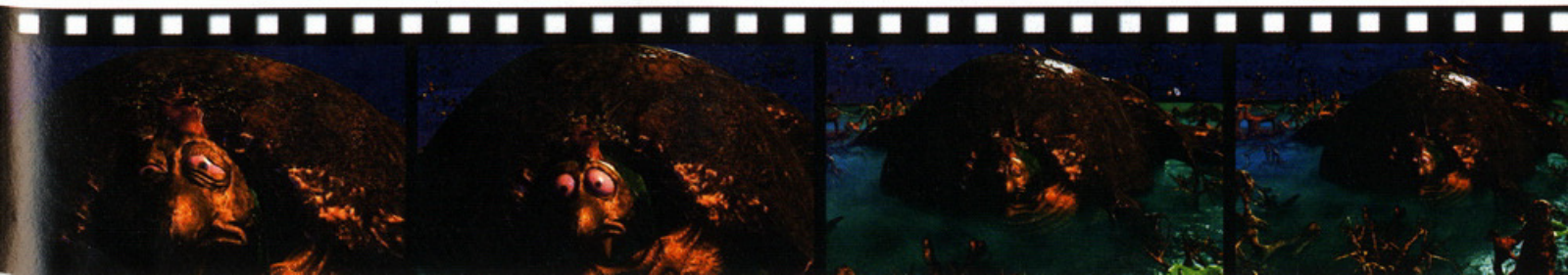
The Monster Engine 1.0

Il "monstaengine", come viene affettuosamente chiamato dai Discreet Monster, è un motore grafico totalmente nuovo che è stato sviluppato dagli stessi programmatori tedeschi. *TRNS* è il primo videogioco che lo sfrutta e deve servire come "presentazione" al mondo intero delle sue effettive potenzialità. Infatti, lo scopo finale dei Discreet Monsters è quello di riuscire a vendere la licenza d'uso del Monster Engine ad altri sviluppatori software in modo che venga utilizzato come base per altri videogiochi tridimensionali. Sicuramente la caratteristica più importante è la capacità di unire routine per la rappresentazione di mondi interni ed esterni, perfettamente integrate tra loro; è così possibile passare dall'interno di un palazzo al mondo esterno, praticamente senza accorgersene, in modo continuativo, senza schermate nere e caricamenti. L'indoor e l'outdoor engine, pur essendo collegati, restano comunque indipendenti, permettendo ai programmatori di rendere l'atmosfera di gioco ancora più reale; per esempio, è possibile affacciarsi alla finestra di un edificio e osservare la vita all'esterno che prosegue normalmente, magari sotto a una pioggia battente. Si tratta di un engine grafico e sonoro al passo coi tempi, in grado di supportare tutte le tecnologie più avanzate, per intenderci, quelle attualmente offerte dalle migliori schede acceleratrici tridimensionali.

Elastic Story Streaming

Letteralmente "l'evolversi della trama elastico" e la nuova routine tecnica progettata per *The Real Neverending Story*. Questa consente una libertà d'azione mai vista prima in un action-adventure di questo tipo (almeno a detta dei Discreet Monsters). La trama principale, salvare il mondo di Fantasia dal Nulla, prevede, logicamente, un inizio e una fine ben precisi; tra questi, vi sono alcuni passaggi obbligatori, non predeterminati. Tutto quanto accade in TRNS è calcolato in tempo reale, quindi non vi sono (almeno apparentemente) restrizioni alla vostra libertà di movimento e azione. Il giocatore dovrà quindi sfruttare la propria abilità per non deviare troppo dalla via principale e farsi trovare al posto giusto nel momento giusto, particolare di non poca importanza, visto che il fattore tempo sarà uno degli aspetti più importanti del gioco. Capiterà spesso di trovarsi coinvolti in sotto storie, alcune utili e altre meno ai fini del completamento dell'avventura, ma grazie ad alcuni eventi "casuali" progettati dai programmatori, non ci si ritroverà mai a vagare nel nulla alla ricerca di qualche azione nuova per proseguire verso la parola fine; avendo sempre e comunque una sensazione di libertà a 360 gradi.

Gli enigmi da affrontare sono tantissimi e ben congegnati, qui, per esempio, bisogna capire il funzionamento di quelle pietre.

Di Carlo Barone

DISFIDA CELESTE

Come se non bastasse, da gettare in pasto alla critica, la violenza nei videogiochi, ecco profilarsi all'orizzonte un titolo che, oltre alla consueta dose di sangue, mette in campo una particolarissima interpretazione della religione cristiana...

Prima di poter cominciare a parlare di *Messiah*, titolo tanto atteso quanto deprecato proprio a causa dei suoi lunghi tempi di lavorazione, è necessario fare un'importante premessa: agli occhi di molti religiosi credenti nella cristianità, l'ultima fatica di **Dave Perry** risulterà facilmente molto blasfema... L'accostamento di una massiccia dose di violenza a figure angeliche o, peggio ancora, al Messia stesso non può certo passare inosservata, soprattutto quando, nella stessa introduzione del gioco, il dialogo tra Bob (l'angelo protagonista) e "l'Altissimo" assume ben presto toni ironici e dissacranti di varia natura (che dire di fronte a Dio che esclama "Mi ricordi me stesso da giovane!"...). Tuttavia, non è questa la sede per discutere di teologia, soprattutto quando si ha tra le mani una versione, finalmente giocabile, di un titolo come *Messiah*... Chi tra voi segue questo mercato da tempo, difficilmente non avrà mai sentito parlare di questo titolo, anche perché sono ormai tre anni che circolano notizie a suo riguardo. Il motivo? Beh, al di là delle sue già citate "particolarità", *Messiah* si sarebbe dovuto distinguere da tutti gli altri giochi dello stesso genere per la potenza del motore grafico che lo caratterizzava. Il Messiah Engine, oggi ribattezzato **Saxsengine**, sarebbe dovuto essere, a detta di Dave Perry, il miglior motore per la realizzazione di personaggi, includendo delle routine che, anche senza l'ausilio di nessuna scheda accelerata, avrebbero reso realistici effetti quali il piegarsi dei muscoli, con deformazioni in tempo reale delle texture, e le animazioni in generale... Parole

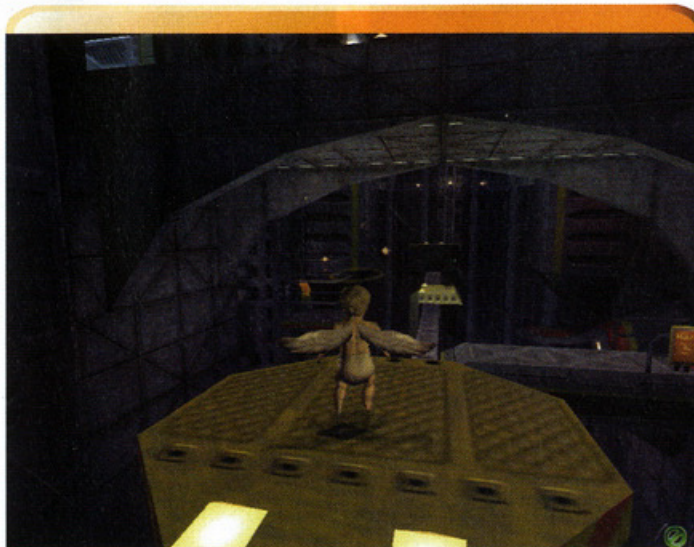
www.messiah.com
Uscita: dicembre 99
Editore: Virgin
Sviluppatore: Shiny Ent.
Distributore: Halifax

Dave Perry è indubbiamente una delle figure più eccentriche della cosiddetta "Industry" (in questo modo gli Inglesi definiscono l'industria dei videogiochi). Da tanti anni presente sul mercato – deve la sua fortuna al successo di Earthworm Jim su Super Nintendo – è ormai conosciuto da tutti, soprattutto per il suo modo di fare piuttosto menefreghista anche nei confronti di giornalisti e "teste" del settore. Il suo hobby preferito è, infatti, quello di dare appuntamenti in occasioni di fiere ed eventi per poi "bucarli" tranquillamente solo per bersi una birra fuori dal caos... e che dire, poi, della sua lunghissima limousine, bianca, con scritto "Shiny Entertainment" su ogni portiera? Un vero tamarro da competizione!

Bob, spaurito e indifeso, gira all'interno di un magazzino della Annex... Quell'operaio sembra un buon corpo in cui nascondersi!

Morto, irriso e preso a calci... Bob non è riuscito, questa volta, a portare a termine la sua missione...

Per i nostri scopi sarà necessario entrare in quel club... Peccato che la porta sia chiusa e si debba trovare una strada alternativa... molto alternativa!

Proclamato tre anni addietro come una tecnologia assolutamente all'avanguardia, il **Saxengine** è ancora oggi uno splendido esempio di abilità di programmazione. Il suo "cuore" si trova nella realizzazione dei personaggi che sono stati creati tramite routine uniche, almeno al momento attuale. Ogni protagonista, infatti, viene gestito dal motore grafico diversamente per ogni sua parte, permettendo un'allocazione del dettaglio e dei poligoni differente per ogni parte del corpo. Questa tecnica permette una corretta visualizzazione, sempre al massimo dettaglio, in qualsiasi situazione, oltre che a consentire l'utilizzo di animazioni al limite dell'incredibile.

In questo livello dovrete sfruttare l'abilità di svolazzare del cherubino, ma non fateci troppo affidamento!

La possessione dei corpi è accompagnata da splendidi effetti di morphing di poligoni e texture.

Ho infranto un protocollo di sicurezza e quelle guardie arrivano dall'ascensore per eliminarmi... peccato (per loro) che sia armato di un caldo lanciafiamme.

grosse, soprattutto tre anni or sono (*Kingpin* non era di certo ancora uscito), ma non del tutto campate per aria, specialmente se a dirle erano gli stessi Shiny, che, reduci dal successo tra la critica di titoli quali *Eartworm Jim* e *Mdk*, venivano considerati come un team di "outsiders" nel panorama degli sviluppatori occidentali. Da allora, però, di tempo ne è passato parecchio e altri team di sviluppo hanno deciso di muoversi nella stessa direzione degli Shiny, alcuni riuscendo persino a batterli sul tempo (ci stiamo riferendo agli Xatrix e al loro già citato *Kingpin*), per quanto l'idea alla base di *Messiah* sia ancora piuttosto inedita...

Il gioco, infatti, è ambientato in un atmosfera da fine millennio (forse questo il motivo di tanto ritardo nella sua uscita?), in un mondo ormai degradato e votato al male, dove "pazzi" predicatori auspicano l'imminente **fine del mondo** e lo scontro definitivo tra le forze del bene e del male. In questo panorama, il cherubino Bob viene inviato sulla terra dallo stesso Dio (non certo con il suo consenso...) allo scopo di ripulire la Terra intera dal male... Cosa potrebbe mai fare, direte voi, un casto putto angelico in mezzo al degrado della razza umana? Di certo sarà dotato di incredibili poteri legati alla sua natura angelica... Beh, l'aspetto divertente della storia sta proprio nel fatto che il povero Bob viene sin dall'inizio privato dall'Altissimo della maggior parte delle sue peculiarità (prima tra tutte l'immortalità...), che potrà riguadagnare solo a missione conclusa. La dedizione di Bob al suo compito diventa, quindi, più motivata da interessi personali (riguadagnare il suo pieno status "angelico") che dal profondo amore verso la razza umana creata dal suo Signore... anche se, a onor di cronaca, questa è una semplice ipotesi personale, mai espressamente avvalorata dal gioco stes-

Da qui potrete sbloccare l'ascensore per proseguire nel livello... peccato che non siate autorizzati a farlo!

Nel clima di fine millennio, le paure di una probabile **fine del mondo** sono tornate a turbare i nostri sonni. La credenza del termine del mondo come noi lo conosciamo affonda le sue radici essenzialmente nella religione (qualunque essa sia). Molte culture parlano di un giorno in cui le forze del bene e del male si scontreranno (il cosiddetto Armageddon) per stabilire il definitivo vincitore; la religione cristiana in particolare ha inoltre dato un criptico limite alla nostra esistenza... mille e non più di mille viene detto nell'Apocalisse di Giovanni, mentre datazioni simili vengono riportate anche nei libri biblici del profeta Isaia (definito, non a caso, il profeta dell'Apocalisse). Queste credenze generarono non poche paure, nel tardo medioevo, al termine dello scorso millennio, mentre al giorno d'oggi lo spettro del bug "Year 2K" sembra essere la catastrofe più auspicabile. Intanto, l'umanità a già superato la prima previsione di fine del mondo... vaticinata dal noto profeta Nostradamus per la metà del passato luglio di quest'anno. Chi è interessato all'Armageddon può trovare qualche informazione all'indirizzo **www.mt.net/~watcher/judgment.html.**

Se vi sentite particolarmente cattivi potrete persino prendere a calci i cadaveri... potrebbe servire in alcune parti del gioco.

Questa porta si aprirà solo se sarete in possesso di un corpo di una delle guardie della Annex.

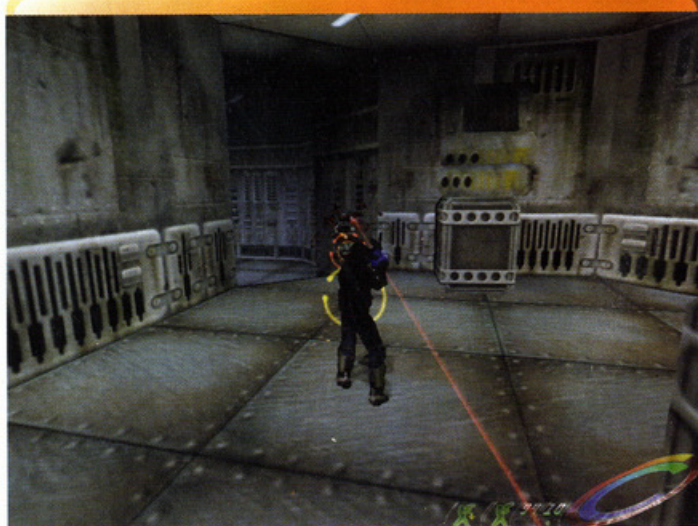
L'atmosfera qui è piuttosto tranquilla, ma è meglio non commettere errori o quelle guardie ci saranno addosso.

All'inizio di ogni livello riceverete un piccolo briefing sui vostri compiti... anche se molto sommario.

so... Tornando al nostro protagonista, dunque, lo ritroviamo solo, impotente (è poco più di un bambino in fasce) e privo della maggior parte dei suoi poteri; come mai farà a portare a termine la sua missione? In effetti, parlando di "maggior parte", è implicito che alcuni di questi poteri siano rimasti al nostro Bob... e, infatti, oltre a disporre ancora di due tenere alucce che gli consentono di svolazzare per brevi tratti, il **cherubino** possiede la facoltà di prendere possesso dei corpi umani contro cui vola, controllandone così ogni minima azione. Proprio questa caratteristica è alla base di *Messiah*: tutte le difficoltà

e gli ostacoli che Bob incontrerà dovranno, infatti, essere superati "entrando" nel corpo della persona giusta, cercando poi di comportarsi in maniera da non destare sospetti negli altri personaggi. Per esempio, per entrare all'interno di un edificio di massima sicurezza, sarà sufficiente prendere il controllo di una delle due guardie che lo sorvegliano (senza farsi vedere dall'altra e prima che vengano uccise dalla rivolta che sta avvenendo poco più lontano), o ancora, una volta preso un ascensore malfunzionante e irrimediabilmente bloccato, potrete abbandonare il corpo della persona che state controllando, per poi passare in quello di un tecnico, capace di riparare l'elevatore in questione, consentendovi di andare avanti. In pratica, acquisirete tutte le abilità speciali del corpo che state controllando e sarete liberi di abbandonarlo quando più vi aggrada, oppure ne sarete automaticamente espulsi quando quest'ultimo morirà. Tale prospettiva consente una libertà d'azione davvero notevole, permettendovi, per esempio, di eliminare interi gruppi di guardie facendole combattere l'una contro l'altra, a patto che sappiate muovervi con sufficiente velocità. Nel momento in cui passerete

Una volta abbandonato un corpo, quest'ultimo rimarrà scosso per qualche secondo... fuggite in fretta!

Il termine **cherubino**, a differenza di quanto si possa pensare, non è un metodo alternativo per chiamare gli angeli, ma identifica una vera e propria collocazione degli spiriti angelici all'interno di una gerarchia celeste. Questa gerarchia, redatta per la prima volta da Dionigi l'Aeropagita (500 D.C) nella sua opera De Hierarchia Coeli, identifica nove tipi di angeli differenti per poteri e vicinanza a Dio, responsabili di gestire la propria parte di Paradiso (diviso, appunto, in nove Cieli). Tale classifica comprende, in ordine crescente, Angeli, Arcangeli, Principati, Potenze, Virtù, Dominazioni, Troni, Cherubini e Serafini ed è stata fonte di ispirazione per opere letterarie quali la Divina Commedia del sommo Dante. Al giorno d'oggi, questa classificazione biblica è stata utilizzata anche da autori di manga e anime giapponesi, primi tra tutti il famoso Neo Genesis Evangelion della Gainax e Bastard! di Kazushi Hagiwara.

Il sistema di puntamento automatico vi aiuterà non poco negli scontri a fuoco, ma non mettetevi contro chi ha le armi più grosse della vostra!

Un po' di "Sniper Galore"... Un colpo mortale verrà indicato con il simbolo di un simpatico teschietto... che macabre idee!

nuovamente a essere cherubino, infatti, chiunque sarà armato cercherà di farvi velocemente la pelle, lasciandovi la sola alternativa di scappare e nascondervi, per poi entrare in possesso di un altro corpo.
La maggior parte degli enigmi del gioco richiederà, dunque, un oculato utilizzo di questa capacità di Bob (in maniera molto simile a quanto accade nello splendido *The Nomad Soul*, recensito in queste stesse pagine), utilizzo che dovrà tenere particolarmente conto dell'intelligenza artificiale degli altri personaggi, che avranno reazioni molto differenti a seconda delle vostre azioni e, soprattutto, del corpo che state controllando. Impugnare l'arma posseduta in mezzo a un manipolo di guardie vi farà, per esempio, sparare addosso, mentre farlo davanti a un lavoratore lo farà semplicemente spaventare (peccato non aver avuto l'occasione di impersonare qualcuna delle famose **prostitute** del gioco, non presenti in questa versione). In questo senso, il lavoro svolto dagli Shiny appare davvero notevole, anche se non esente da imperfezioni, per quanto sia lecito aspettarsi un miglioramento al momento dell'uscita della versione finale. Anche se l'interazione con personaggi e ambienti appare decisamente notevole, l'impostazione di gioco di *Messiah* resta comunque molto legata al genere arcade, più che a un avventura vera e propria; e questo si riflette soprattutto nell'alto numero di scontri a fuoco che dovrete sostenere (aiutati molto dal sistema di puntamento con mirino che avrete sempre a disposizione)... Il nostro Bob, infatti, a dispetto della sua natura e del suo aspetto angelico, non è per niente animato da buone intenzioni nei confronti dei nostri simili, al punto che non si farà alcun tipo di scrupolo nell'ammazzarli con una delle tante armi che il gioco mette a disposizione. L'altra caratteristica peculiare di *Messiah* sarà infatti l'alto livello di violenza che conterrà, aiutato indubbiamente dal notevole realismo delle animazioni (tra le migliori attualmente viste in un videogioco), permettendovi persino di prendere a calci i cadaveri o di osservare, con un piccolo sorriso di approvazione, i corpi urlanti che corrono disperati cercando di liberarsi del fuoco scaturito dal vostro lanciafiamme... Ci riserviamo di esprimere giudizi su tali scelte, vista soprattutto la loro correlazione con un campo spinoso come quello della religione cristiana, ma è indubbio che, al momento della sua uscita (praticamente il prossimo mese), *Messiah* saprà far parlare di sé, o come videogioco innovativo, se saprà rispettare le premesse che abbiamo avuto l'occasione di vedere, o come fenomeno "da nuova inquisizione", vista la delicatezza degli argomenti trattati.

Bob ha preso fuoco! L'unico modo che avrete per salvarvi da questa situazione sarà entrare in un corpo prima che sopraggiunga la vostra morte.

La versione di *Messiah* da noi provata comprendeva, purtroppo, solo tre livelli giocabili, ma in nessuno di essi era possibile prendere possesso di una delle famose delle quali da tempo girano immagini e filmati (ve la ricordate la Pin-up dello scorso mese?). Resta la curiosità, che spereremmo di saziare il prossimo mese, su quale sia la funzione – almeno in termini di gioco – di queste avvenenti fanciulle... Che il nostro candido Bob possa approfittare della sua 'vacanza' mortale per scoprire i piaceri della carne? Ai posteri l'ardua sentenza...

I sotterranei della città non sono luoghi molto invitanti e ricordano molto il degrado urbano visto in "Blade Runner".

Di Francesco Alinovi

Chi ha paura del buio?

Indovina indovinello... Cos'è quella cosa che si vede al buio e alla luce non si vede più? Ok, ce ne saranno almeno un centinaio di cose di questo tipo, basti sapere che Nocturne rientra nella categoria.

Uno dei passeggeri del treno si è trasformato in licantropo. Sarà stato l'effetto del nostro nuovo deodorante?

www.nocturnegame.com
Uscita prevista: Novembre 1999
Editore: Take 2 Interactive
Sviluppatore: Terminal Reality
Distributore: CD Verte

Ecco come si presenta in realtà il gioco su schermo. Per tutte le altre immagini abbiamo dovuto variare la gamma dei colori per evitare di avere solo immagini nere.

Esiste un mondo parallelo in cui il soprannaturale è alla regola del giorno. Un mondo fermo agli anni '30, in cui il Presidente degli Stati Uniti ha organizzato una squadra speciale soprannominata **SpookHouse** per combattere il male. Anche fra agenti che compongono il nucleo operativo della task force ci sono elementi dotati di poteri che superano la soglia dell'ordinario. Lo Straniero, per esempio: nessuno conosce il suo vero nome e nessuno sa nulla della sua vita privata e passata. È avvolto in un lungo impermeabile grigio, lo sguardo è coperto da un paio di occhiali da sole e non si separa mai dal suo cappello di feltro; per di più è in grado di mettersi in contatto con il mondo dei morti. La sua controparte femminile è rappresentata da Elspeth "Doc" Holliday, esperta di armi "magiche" che costruisce di suo pugno e la cui bellezza è seconda solo alla sua intelligenza. Accanto a questi due personaggi – selezionabili dal giocatore per affrontare le tenebre di *Nocturne* - combattono gli altri agenti controllati direttamente dal computer, ciascuno dotato di particolari abilità. Il gioco di per sé si presenta come un'avventura horror dinamica: la cosa più simile a *Resident Evil*

Liberato il prigioniero dovremo scortarlo in un luogo sicuro: peccato che gli zombie non siano dello stesso parere.

Vediamo se con questa mitraglia riusciamo a migliorare la messa a fuoco...

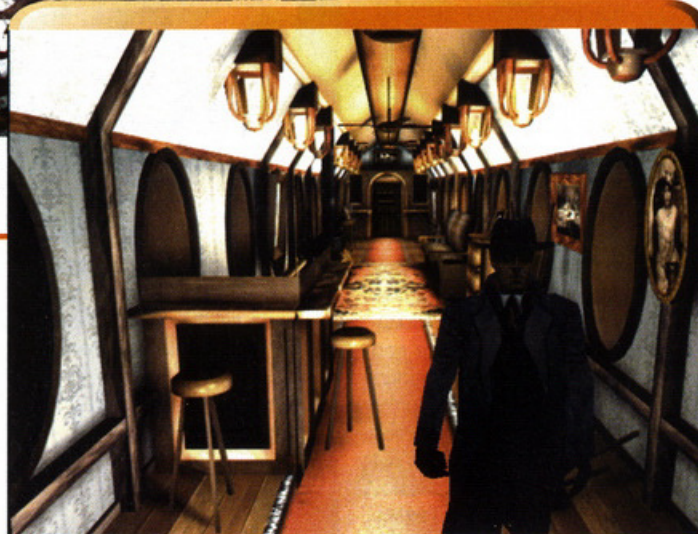
Istituita alla fine degli anni '20 da Theodore Roosvelt, l'agenzia nota con il soprannome di **SpookHouse** è un dipartimento speciale che investiga sui casi paranormali, agendo nell'ombra per non allarmare le masse. In questo raro documento storico potete fare la conoscenza dei suoi membri. Nella realtà non è mai esistito nulla di simile e quelli che vedete fotografati sono quei simpaticoni del team di sviluppo.

Quel periodo storico noto come **proibizionismo** deve il suo nome a una legge emanata nel 1871 nel Maine per dare un freno all'alcolismo, estesa poi a tutto il territorio della Confederazione. Il 18° emendamento (del 1920) vietava la fabbricazione, l'importazione, il trasporto e la vendita di bevande alcoliche, che peraltro continuarono a essere spacciate illegalmente da gangster come Al Capone (nella foto). Speculando sulla legge i contrabbandieri riuscirono ad ammassare immense fortune, con l'aggravante che l'assenza di controllo statale favorì la contraffazione, a danno dei consumatori. La legge venne definitivamente abrogata nel '33.

dopo *Resident Evil 2*. *Nocturne* è suddiviso in capitoli ambientati in diverse località: da uno sperduto paesino del Texas alla Chicago del **proibizionismo**, fino alle foreste della Baviera. Ogni sezione è poi divisa in differenti livelli, ciascuno rappresentato con una sontuosa veste grafica e inquadrato da telecamere fisse dal taglio cinematografico. La caratteristica che balza subito all'occhio riguarda l'oscurità: le ambientazioni di *Nocturne* sono tutte crepuscolari e per riuscire a capire quello che succede sullo schermo è indispensabile giocare al buio. L'atmosfera è impressionante: il senso di solitudine e di terrore è palpabile, tutte le ombre che vagano sullo schermo sembrano spiriti maligni pronti a divorare il giocatore. E fra queste ombre si nascondono lupi mannari, zombie e creature tentacolari: sembra proprio che l'intero consorzio dei mostri che popolano il regno dell'orrore si sia dato appuntamento in *Nocturne*. In redazione è arrivata una versione per anteprima che presentava un'unica sezione e il solo Straniero come personaggio controllabile, ma ciò è bastato a rivelare le potenzialità del prodotto.

Un pic-nic organizzato in fretta e furia, non manca però il dessert, appena sceso dalla scala in fondo al vagone...

Dall'immagine sembra tutto facile: ma riuscire a salire su quella scala è stato un vero incubo, non solo per colpa dei lupi...

Provate a immaginare la scena: un treno in corsa lungo le aride colline texane; il sole è già tramontato da un pezzo; di fronte a voi il corpulento agente Hiram Mottra, tormentato da manie di persecuzione. A un tratto il treno comincia a correre più veloce: non fate in tempo a capire cosa sta succedendo che un braccio coperto di peli irsuti manda in frantumi il finestrino e preleva l'agente seduto di fronte a voi. Cominciate allora ad aggirarvi per lo scomparto silenzioso, cercando con la torcia elettrica qualche indizio. Passate vicino a un signore che viaggia composto, come se nulla fosse accaduto. Lo superate: ad un tratto l'uomo comincia a contorcersi trasformandosi in una bestia dalle sembianze canine che inizia a fissarvi con occhi di fiamma. Estraete velocemente le pistole da sotto l'impermeabile e cominciate a fare fuoco, smettendo solo quando il licantropo giace in una pozza di sangue. Da questo momento in poi è un'escalation di terrore che porta dai tetti del treno in fuga fino a uno sperduto villaggio del Texas in cui i morti non vogliono più restare nelle

L'attenzione per i dettagli è davvero notevole: ammirate lo splendido taglio dell'impermeabile, dovreste vedere come svolazza.

Questi orribili bacherozzi bloccano l'accesso al santuario nascosto nella miniera.

Lo straniero è in grado di evocare il Barone Samedi, divinità voodoo capace di resuscitare i morti.

Divenuti famosi con "La notte dei Morti Viventi" di Gorge Romero, gli **zombie** sono cadaveri deambulanti, animati unicamente dal desiderio di uccidere e cibarsi di carne umana. Unico modo per ucciderli definitivamente consiste nel distruggere il loro cervello. Partoriti dalla fantasia a partire dalle leggende voodoo, sono entrati in pianta stabile nell'immaginario collettivo delle creature dell'orrore.

loro tombe. Per farsi strada fra le orde le male si può ricorrere a diversi strumenti di morte, dai revolver, già in dotazione al protagonista, al fucile a pompa, dalla scure al lanciafiamme. Si può scegliere se usare il puntamento automatico o manuale, tenendo sempre presente che in base al punto del corpo colpito, gli effetti sono differenti: per uccidere uno **zombie** bisogna farcirlo ben bene di piombo, ma basta un solo colpo preciso alla testa per levarselo immediatamente dai piedi. Il fatto è che non sempre si è abbastanza fortunati da trovarsi faccia a faccia con un'unica creatura delle tenebre: spesso agiscono in gruppo e sparare nel mezzo è l'unica alternativa possibile. Al momento, comunque, l'intelligenza artificiale non sembra troppo sviluppata, nel senso che tutti gli avversari si scagliano contro il protagonista senza ritegno, come una squadra di "pulcini" sul pallone e l'unica difficoltà è rappresentata dall'esaurimento delle munizioni. Per quanto riguarda la sezione avventurosa, la risoluzione di enigmi è molto lineare, limitata al raccogliere un oggetto in una sezione per usarlo in un'altra (solitamente dall'altra parte del livello...).

La vera forza di *Nocturne* è racchiusa nella realizzazione tecnica: effetti di luce volumetrici, morphing in tempo reale dei personaggi, animazioni superlative e un'attenzione maniacale per i dettagli. Basti pensare che l'impermeabile dello Straniero è animato separatamente dal resto della struttura di poligoni che compone la forma del personaggio, creando sorprendenti effetti di realismo nei movimenti. Anche tutte le creature presenti nel gioco sono caratterizzate da animazioni variegate e soprattutto da texture di incredibile fattura. Le uniche perplessità riguardano il protagonista che, impermeabile a parte, soffre di una certa rigidità, effetto busto correttivo, per non dire palo nel sedere (ops... l'ho detto...). Gran parte dell'atmosfera è però dovuta, come nella migliore tradizione horror, agli effetti sonori: il sussurrare del vento, il monotono sferragliare del treno, il cigolare di una porta scardinata, lo scricchiolare delle assi di legno, il flebile mormorio di una presenza avvolta dalle tenebre e le urla agghiaccianti delle creature colpite a morte - a luci spente, soli nella propria stanza, fa un certo effetto, anche se si tratta solo di un videogioco.

Mentre cerchiamo indizi nel cimitero, l'agente Scat ci copre le spalle.

Non ci crederete mai, ma quel materasso era pieno di acari grossi così...

Gli effetti di luce sono davvero notevoli, soprattutto nelle sparatorie, arricchite dalla nebbia volumetrica dei colpi sparati.

L'accetta serve per risolvere una serie di enigmi, ma si rivela utile anche quando si esauriscono le munizioni.

Gli unici appunti che si possono muovere al gioco riguardano il sistema di controllo, decisamente poco flessibile e, direttamente, al sistema di collisione: salire su una scala richiede una precisione millimetrica, rivelandosi un'impresa frustrante e, in tutto questo, il taglio cinematografico delle inquadrature non aiuta certo, anzi, crea solo maggiore confusione, aumentando in maniera esponenziale la difficoltà del gioco. Ci riserviamo comunque di non dare giudizi avventati fino a che *Nocturne* non sarà terminato. Augurandoci che queste considerazioni possano arrivare fino all'orecchio degli sviluppatori, in modo da limare le piccole imperfezioni che potrebbero influire negativamente su un prodotto altrimenti ottimo, ci premuriamo di avvertire i giocatori di mettere da parte i risparmi, *Nocturne* è infatti un vampiro tecnologico: per girare in maniera ottimale richiede minimo un processore a 400Mhz, 128Mb di RAM più una scheda video da 32Mb e supporto per i colori a 32bit per godere di tutti gli effetti grafici e una Sound Blaster Live! per quelli sonori. Questo sì che fa veramente paura...

"Vita o morte sono divise da una sottilissima lama..."
www.ngi.it
NGI
A PLACE TO PLAY
"15 scenari esotici da esplorare, oltre 30 pittoreschi (ma purtroppo anche arcigni) nemici da sconfiggere, decine di trappole nascoste ed enigmi da risolvere... Prince of Persia ha indubbiamente tutti i numeri per diventare uno dei tuoi preferiti di sempre! Ma devi anche sapere che questo perfetto mix di avventura e azione si svolge interamente in tempo reale e in 3D, e che la cura maniacale dei dettagli e lo splendore degli scenari ti abbandoneranno a te stesso nell'antica Persia.
Sofisticati palazzi, caverne, labirinti, rovine mistiche, bizzarre fortezze...
Tutto è buono, nel Medio Oriente, per un sano (e mortale) duello spada a spada!
Sei pronto?"
Prince of Persia 3D
www.leaderspa.it
Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Processore Pentium 233 con tecnologia MMX o superiore, Memoria RAM 64 Mb o superiore, 300 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 4x o superiore.
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
PC CD-ROM
Numero Verde 800-821177
RED ORB entertainment
LEADER
The Learning Company
For Greater Knowledge

di Lorenzo Cavalca

SCION, MINACCIA ALLA TERRA

Forze aliene stanno minacciando la sicurezza del sistema solare, basteranno corazzati goliath, carri super-tecnologici, e una potente aviazione a garantire un luminoso futuro alla Terra? La risposta è in *Battlezone II*....

www.pandemicstudios.com/bzii/
Uscita prevista: Autunno '99
Editore: Activision
Svil.: Pandemic Studios
Distributore: Leader

La pace regna sul pianeta Terra. Le due fazioni contrapposte, Nsa e Cca, che si sono a lungo scontrate, si sono unite nella Forza di difesa interstellare (Isdf) e dominano il sistema solare. Una minaccia è però alle porte: la razza aliena degli Scion, a causa dellle sue mire espansionistiche, attacca all'improvviso l'avamposto terrestre nei pressi di **Plutone** scatenando una guerra interstellare che coinvolgerà intere galassie.

Tutti gli appassionati degli strategici in tempo reale avranno già intuito che un'introduzione del genere riecheggia da vicino la storia di un titolo uscito un paio di anni fa, *Battlezone* un buon gioco che non ha avuto il successo che meritava forse per il difetto di un sistema di comandi un po' troppo complicato. E infatti si tratta del sequel di questo strategico: *Battlezone II.* Attualmente il prodotto è in fase di beta-testing presso gli uffici della Pandemic Studios, ma da quello che è possibile già vedere, sono parecchi i miglioramenti che i tecnici della software house stanno apportando. Si tratta sempre di uno strategico in tempo reale caratterizzato dallo scontro tra mezzi terrestri futuristici e dalla devastante potenza di fuoco, appartenenti alle due fazioni, con un sistema di controllo imperniato sia sul comando del proprio mezzo militare, sia sulle gestione strategica del resto delle proprie forze. Un tipo di gioco che ricalca dunque quello del suo predecessore. Si prevede anche la modalità "instant action" per chi abbia una predisposizione più arcade, meno attenta alla gestione strategica e più dedicata all'azione frenetica. È però nella modalità campagna e nell'elaborazione di articolate strategie di assalto e combattimento, che il titolo promette di dare il meglio.

Scoperto nel 1930 da Clyde W. Tombaugh, il pianeta più lontano dal sole è ancora un mistero. Non essendo ancora stato visitato da alcuna sonda, gli astrologi hanno scarse informazioni sul suo conto. Alcuni ipotizzano addirittura che non sia un pianeta, ma un satellite, perché nel suo lunghissimo e lontanissimo giro attorno al Sole, viaggiá per un pó all'interno dell'orbita di Nettuno. La temperatura della sua superficie raggiunge i -240° centigradi. Compie l'orbita intorno al Sole in 248,54 anni, ha un satellite, Caronte, e in maniera simile a Urano, ruota sui suoi poli nel piano orbitale.

Lasciare un'unità, sola e in balia degli attacchi dei mezzi nemici, è una mossa che non porta molto lontano...

Esplosioni, cadaveri, relitti che volano da una parte e dall'altra, caratterizzeranno quasi tutti gli scontri a fuoco.

Un'interfaccia di comandi più semplice e intuitiva, rende più facile la gestione delle unità.

Rispetto al predecessore, i programmatori della Pandemic Studios si sono impegnati nell'apportare sensibili miglioramenti. I primi progressi dovrebbero riguardare il "gameplay": dalla postazione di comando del proprio carro, attraverso alcuni tasti si ha un controllo immediato e semplice, delle proprie unità, a gruppi e singolarmente, rendendo più facile la movimenti, delle unità, (soprattutto quelle cingolate e dei goliath che costituiscono la maggior parte), è stato utilizzata la tecnica "skeleton animation", grazie alla quale i movimenti dei vari carri armati disponibili nel gioco sono determinati da operazioni matematiche che riproducono quasi alla perfezione il modello fisico del contesto in cui avvengono. passata. Terreni con caratteristiche diverse, una flora molto variegata sono proprie di ogni pianeta luogo di scontro tra le forze della confederazione e quelle degli Scion, mentre animali selvatici e esseri alieni, spesso piuttosto aggressivi, abitano i vari mondi in cui si svolge il conflitto, ostacolando e danneggiando, a seconda dei casi, una delle due parti in causa. Tutto questo ben di dio probabilmente avrà un costo: la configurazione ideale per godere appieno di tutta questa gamma di effetti grafici, translucenze, illuminazione in tempo reale, si prospetta piuttosto elevata, sebbene i tecnici della Pandemic Studios stiano lavorando per far girare *Battlezone II* anche su un normale P II a 266 mhz.

Per le diverse caratteristiche delle singole unità, occorrerà pianificare diverse strategie di attacco.

Rimanere con i goliath in mezzo all'acqua e sotto il fuoco nemico si rivelerà una trappola mortale.

contemporanea gestione delle unità in battaglia e di quelle dedicate alla raccolta delle risorse. Ulteriori passi in avanti sarebbero stati fatti nella riproduzione del modello fisico. Per implementare, infatti, la riproduzione realistica di scontri, e soprattutto L'ideazione poi di un nuovo motore grafico ha portato a progressi dal punto di vista del dettaglio grafico e della ricchezza di particolari. Le desolazioni desertiche che caratterizzavano la maggior parte dei paesaggi del primo *Battlezone* sono acqua

Le caratteristiche dei cannoni, la cabina di pilotaggio, i particolari delle giunture meccaniche sono resi in un dettaglio stupefacente.

La potenza di fuoco dei carri di Battlezone II è ancora una realtà della "science-fiction". L'industria militare attuale ha sempre come modelli, i "vecchi" IS3, di produzione sovietica e il Tiger II nazista: il primo, un bestione di 6.67 x 3.20 x 2.44 mt, è stato il punto di riferimento per il periodo della guerra fredda, mentre l'altro è stato il più potente mezzo corazzato della Seconda Guerra mondiale, (10.30 x 3.76 x 3.08 mt e 68 ton), dotato di un cannone 88 mm a lunga gittata. Fortunatamente, a causa dei bombardamenti agli impianti industriali tedeschi e alle carenze di materie prima, la produzione di Tiger II è stata fortemente rallentata...

Le caratteristiche morfologiche sono sempre varie e diverse.

Circa trenta tipi diversi di **tank** rappresentano la forza d'urto della Confederazione. Sarà presente anche il supporto di una significativa forza aerea, che però non dovrebbe essere direttamente controllabile dal giocatore: basta indicare l'area da colpire, o la zona dove scaricare carri armati e soldati, e le unità aeree decolleranno per svolgere semplicemente il compito loro assegnato. Per quanto riguarda poi la tipologia dei carri, si possono raggruppare in tre

Gli abitanti dei pianeti, luogo degli scontro tra Scion e Confederazione, fungono spesso da terzo incomodo...

Prima di esplorare sarebbe meglio accertarsi del tipo di ospitalità offerta dai nativi...

grossi gruppi a seconda delle loro caratteristiche di movimento. La maggior parte dei veicoli dedicati alla raccolta delle risorse o alle riparazioni viaggiano sulle rotaie. Hanno dunque dei percorsi prefissati e lineari, ma, con la costruzione di un'appropriata linea "ferroviaria" sono capaci di superare catene montuose, laghi e zone impervie. La stessa cosa risulta, invece, impossibile per le unità cingolate o bipedi, che hanno sì una maggiore libertà di movimento, ma che sono incapaci di superare ostacoli fisici. La tecnica della "skeleton animation" dovrebbe offrire il meglio proprio nella riproduzione dei movimenti di questo tipo di carri, l'azione dei quali, secondo quanto promesso dai programmatori delle Pandemic Studios, sarà condizionata dalle caratteristiche del terreno e dalla loro velocità: su un suolo irto e scosceso procederanno lentamente e con cautela, offrendosi così come un facile bersaglio alle forze degli Scion, mentre su terreni pianeggianti potranno dispiegare appieno la loro potenza di fuoco. La terza tipologia riguarderà le unità a movimento stile hovercraft, mezzi veloci e capaci di viaggiare su ogni terreno superando senza problemi distese d'acqua e rilievi.

La stessa varietà promettono anche le unità Scion. I mezzi alieni, infatti, partendo da alcuni modelli base potranno evolversi in veicoli diversi per capacità di fuoco, tipo di movimento, e caratteristiche di utilizzazione. L'implementazione del modello fisico, e le diverse caratteristiche delle unità delle due forze che si scontrano in battaglia daranno a *Battlezone II* una più spiccata caratterizzazione strategica rispetto al suo predecessore. Sono attesi anche progressi nella IA delle unità controllate dalla cpu, che dovrebbero essere animate da uno spiccato senso di sopravvivenza, e capaci di contrastare strategicamente le mosse del giocatore.

L'attacco Scion alla postazione militare di Plutone è la causa scatenante del conflitto.

Riguardo alla modalità multiplayer, la Pandemic Studios promette di apportare alcune innovazioni che rendano il gioco on-line più variegato e divertente. Oltre alle consuete tipologie di gioco "deathmatch" e di strategico tradizionale, è possibile anche una modalità di squadra contro le forze controllate dal computer, nella quale i giocatori si divideranno i compiti tra chi sarà addetto alle operazioni di difesa, chi invece a quelle di attacco e chi invece nel ruolo di comandante sovrintenderà e controllerà tutte le operazioni.

Da quanto si è potuto vedere le premesse perché *Battlezone II* possa competere per il titolo di strategico dell'anno ci sono tutte, non resta dunque che attendere la versione definitiva per verificare se come si sol dire, è tutto oro quel che luccica. Attendiamo curiosi.

L'attività di esplorazione è essenziale per una corretta e logica distribuzione delle unità sul territorio.

di Lorenzo Cavalca

STAR TREK & CONQUER

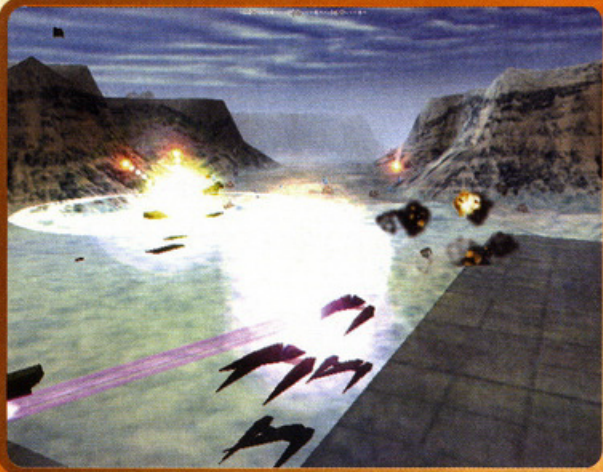
Enterprise e compagnia bella fanno il loro trionfale ingresso negli strategici in tempo reale. Un accattivante story-line e forte interrelazione tra ambiente e comportamenti delle unità, alcuni dei tanti pregi del titolo...

www.interplay.com/startreknw
Uscita prev.: novembre '99
Editore: Interplay
Sviluppatore: 14 East
Distributore: Halifax

La notorietà e il successo della serie Tv Star Trek sono un fatto universalmente riconosciuto. Lo stesso mondo videoludico ha visto innumerevoli trasposizioni ispirate alla saga. Nella maggior parte dei casi si trattava di avventure e di "space-arcade", ma stranamente nessun titolo era di carattere strategico. All'Interplay si devono essere accorti di questa piccola mancanza, e forti anche del successo che questo genere di prodotti sta riscuotendo nel mercato, hanno preso subito la palla al balzo, decidendo di licenziare *Star Trek New Worlds*, sviluppato dalla team 14 East. Il prodotto è oramai quasi completato, si tratta soltanto di effettuare le ultime fasi di testing e poi sarà pronto a riempire gli scaffali di negozi e megastore. *STNW* è uno strategico in tempo reale, con visuale libera 3D, stile *Myth*.
Il titolo è naturalmente direttamente ispirato all'universo "startrekkistico": tecnologia, razze e ambientazione ricalcano gli stereotipi ben noti della saga, mentre le unità sono in maggioranza del tutto nuove e mai viste in precedenza nella serie televisiva o in altri prodotti videoludici ispirati alla stessa. Lo spunto che dà inizio alla storia è il fallimento del test condotto dai Romulani per verificare l'impatto e l'efficienza di una super-arma. Il danno provoca un'anomalia spazio-temporale, creando un varco per un altra dimensione e rivelando nuovi pianeti e galassie da esplorare e conquistare. Tre saranno le razze a disposizione: la Federazione Terrestre, l'Impero Klingon e quello Romulan. Nei numerosi e inesplorati nuovi mondi capiterà, però, di fare incontri ravvicinati con altre, e sconosciute, razze aliene, e non tutte di indole pacifica.

Nel creare la propria base occorrerà prestare la massima attenzione al luogo scelto. In questo caso la zona pare piuttosto sicura.

Al giocatore spetterà il duro compito di fondare la colonia, procacciarsi le risorse necessarie al suo sviluppo, esplorare il territorio e costruire eserciti e tutte le postazioni difensive per contrastare e abbattere le forze nemiche. Nel single-player sono previste ben quaranta missioni da svolgere "a cavallo" dei tre gruppi, sulla falsa riga di quello che avviene in *Starcraft*. Da quanto risulta dalle dichiarazioni dei programmatori della 14 East la giocabilità dovrebbe essere il punto di forza del titolo: ogni razza dovrebbe possedere caratteristiche, tecnologia e unità diverse (per esempio i phaser tank per la federazione e le batterie mobili lancia-missili per i Klingon), ciascuna con le proprie abilità, specifiche debolezze e punti di forza. La Federazione terrestre, per esempio, punta molto sullo sviluppo scientifico e tecnologico, mentre il bellicoso impero Klingon possiede unità militari più potenti e cattive. Fiore all'occhiello di *STNW* è quindi un diverso approccio strategico al gioco, a seconda della razza, che si decida di controllare. Dalle prime immagini rilasciate pare proprio che i tipi della 14 East abbiano prestato particolarmente attenzione all'aspetto grafico: brillanti texture avvolgono costruzioni, ambiente e le stesse unità tutte rigorosamente "poligonali". Ciò che comunque dovrebbe costituire la vera succulenta novità è l'inserimento di alcuni elementi classici del gdr e di una progressione particolare della storia. Il

Le unità di sviluppo della base e raccolta risorse saranno indipendenti, permettendo così al giocatore di concentrarsi nel combattimento e esplorazione.

Riuscire a coniugare caratteristiche delle unità e posizione sul territorio sarà il modo migliore per uscire vittoriosi dalle battaglie.

Un'immagine che non vorremmo mai vedere....

gioco, infatti, rimane comunque uno strategico, ma nell'eseguire i compiti stabiliti in ogni missione si dovrà rispettare anche una sorta di codice deontologico. Le unità della Confederazione saranno guidate da uno spirito di rispetto della legalità ("lawfull good"), per cui dovranno impegnarsi a proteggere le popolazioni native dagli assalti dei Romulan, mentre i Klingon nella loro foga bellicosa, rispetteranno sempre e comunque alcuni limiti, evitando di eliminare, perché non onorevole, civili inermi. Alla 14 East fanno sapere che la realizzazione dell'obiettivo fissato per ogni missione dovrà uniformarsi a questa logica, se non si rispetterà il codice culturale della razza controllata, si subiranno ripercussioni dagli effetti incontrollabili. Altro elemento innovativo è che procedendo avanti con le missioni, capiterà di ritornare a basi create nelle missioni precedenti. Le scoperte poi di nuove tecnologie, una volta realizzate, accompagneranno il giocatore negli step successivi, senza che occorra impegnarsi nuovamente nella loro realizzazione. Si crea così una sorta di intreccio causale-temporale, un elemento piuttosto inusuale negli strategici. L'azione si dovrebbe sviluppare in vari mondi, ciascuno con proprio ambiente e caratteristiche che condizioneranno i comportamenti delle truppe (la 14 East ha coniato a questo proposito la definizione di "ground based strategy game", per sottolineare il legame tra l'ambiente e comportamenti delle unità). La forte interrelazione, infatti, tra le condizioni ambientali e atmosferiche e le unità dispiegate sul territorio, o nello spazio, dovrebbe caratterizzare tutto il gioco. Campi gravitazionali, meteoriti, condizioni atmosferiche, costituiranno una variabile ulteriore alla quale durante il gioco si dovrà prestare molta attenzione.

Prima di invadere in massa nuovi mondi risulterà più saggio inviare qualcuno in esplorazione...

L'ambientazione tridimensionale permetterà di arricchire la morfologia dei diversi pianeti nei quali si ambienta la storia.

Un campo elettromagnetico potrà far saltare gli scudi protettivi di energia delle unità, mentre una tempesta di meteoriti danneggerà astronavi e navicelle prima che queste raggiungano il campo di battaglia.

Per incrementare ulteriormente la giocabilità, gli obiettivi per ogni missione non saranno ispirati alla solita tecnica "cerco-mi-rafforzo-e-distruggo-tutto": recuperare una sperduta colonia in un paese lontano, trovare il vaccino per una pericolosa malattia, raggiungere un certo livello tecnologico, dovrebbero dare un'ulteriore varietà al titolo. *STNW* dovrebbe avere anche una spiccata connotazione di carattere gestionale: ben dieci sono i tipi di risorse da utilizzare e ricercare, e la stessa ambientazione tridimensionale, con rilievi, burroni e pendenze varie, porta a prestare la massima attenzione alla disposizione non solo delle truppe d'assalto ma anche alla localizzazione delle strutture. Il sistema di comando ricalca in parte quello di **Myth**, ma con alcune interessanti novità. La visuale 3-D si sviluppa o da un'unità o da una costruzione/struttura, oppure può libera-

Effetti luce del genere non mancano di rallegrare il gioco tra uno pausa e l'altra...

Sviluppato dalla Bungie Software un paio di anni fa ha avuto giudizi contrastanti. Alcuni lo hanno considerato un capolavoro, per altri è solo un gioco non del tutto riuscito e troppo complicato. Di sicuro, però, ha portato delle significative innovazioni in campo strategico: visuale libera tridimensionale, azione istantanea, e nessun impegno nella raccolta di risorse o costruzione di edifici. Mai come in questo caso uno strategico in tempo reale era stato tanto incentrato nelle fasi di puro combattimento. L'ambientazione fantasy, la varietà e il dettaglio delle unità fanno di **Myth** un titolo giocabile anche adesso a distanza di qualche anno dalla sua uscita.

Il funzionamento di apparecchi radar e impianti elettrici subirà l'influsso delle condizioni atmosferiche.

Come nell'eccellente Warzone 2100, è possibile regolare la visuale su vari piani visivi.

Basta un attimo e il nostro carro verrà distrutto: con le armi a lunga gittata nessun posto è sicuro!!!!

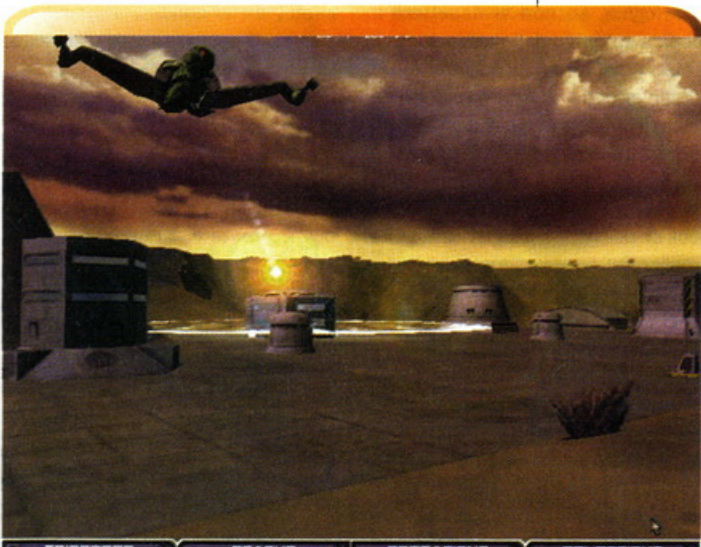
Per fortuna, paesaggi così deserti dovrebbero caratterizzare solo alcuni dei pianeti da conquistare.

mente fluttuare su tutto lo spazio conosciuto o esplorato. Zoomate, visuali dall'alto, prospettiva da terra, e specifiche angolazioni sono tutte scelte possibili. La dinamica del gioco, come detto, dovrebbe essere quella comune

Difendersi dagli attacchi aerei alieni, Klingon o Romulan che siano, rappresenterà una costanza durante tutto l'arco della storia.

alla maggior parte degli strategici: costruire una struttura, poi le unità, realizzare gli upgrade, fare nuove costruzioni, quindi nuove unità etc. Maggiore attenzione dovrebbe essere dedicata alla gestione delle operazione militari, perché le unità "civili" dedicate alla raccolta delle risorse o al trasporto dovrebbero essere piuttosto indipendenti, effettuando diligentemente i compiti loro assegnati senza che il giocatore sia costretto a controllarle continuamente.

Naturalmente è presente l'opzione multiplayer fino a sei giocatori. Per il gioco on-line dovrebbero essere possibili diverse modalità, dal classico "death-match" alla più divertente "team-battle", che offre la possibilità di fare alleanze per coalizzarsi contro un altro gruppo di giocatori, lasciando sempre aperta l'opzione di "tradire" i propri alleati e passare dall'altra parte della barricata.

Dalle premesse pare, dunque, che l'Interplay abbia fatto proprio centro, utilizzare il famoso universo di Star Trek per un titolo di genere strategico può rivelarsi un'ottima mossa per guadagnare una bella fetta di videogiocatori, anche non appassionati alla celebre saga. Le innovazioni poi promesse riguardo l'interazione con il territorio e le condizioni atmosferiche e l'originale sviluppo della trama danno a *STNW* una forte impronta di originalità. Non resta che attendere per verificare se i risultati saranno pari alle attese...

La maggior parte dei veivoli, non è purtroppo direttamente controllabile da parte del giocatore.

Di Francesco Alinovi

Botte di fine millennio

L'ultimo capodanno del millennio sta per avvicinarsi e volendo dare retta alle profezie di Nostradamus sarà proprio un bel botto...

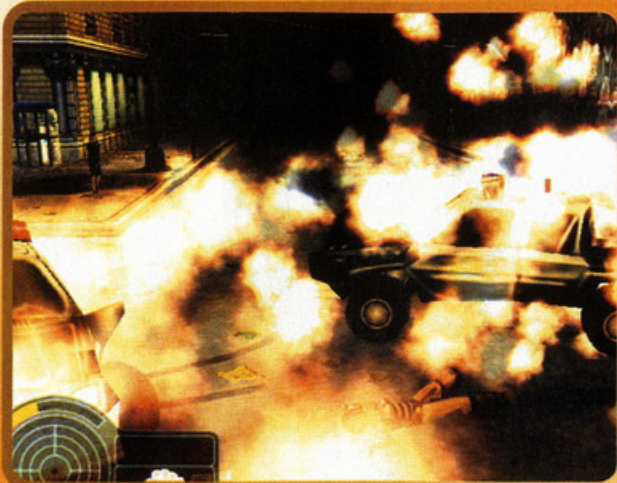
www.urbanchaos.net
Editore: Eidos
Sviluppatore: Mucky Foot
Distributore: Leader
Uscita: Imminente

Urban Chaos comincia proprio quando l'anno finisce. In una grande metropoli che festeggia l'arrivo del nuovo millennio c'è ancora chi continua a condurre i propri loschi affari, dimenticando i brindisi e i fuochi d'artificio. E, purtroppo, c'è anche chi si trova costretto a pattugliare le strada per evitare che i criminali rovinino la festa alla brava gente. È così che entrano in scena i nostri eroi, la poliziotta D'arci e il vigilante Roper, in uno straordinario filmato in computer grafica che introduce al gioco predisponendo l'animo nel migliore dei modi. Prima di calarsi nel ruolo vero e proprio di garante della legge bisognerà premunirsi di tutte le competenze necessarie: superare il percorso d'addestramento, abbattere a calci e pugni gli avversari e ottenere la licenza di guida. Tutte queste prove sono indispensabili per prendere confidenza con il sistema di controllo e vanno superate con successo per riuscire a ricevere un incarico. Si inizia così a fare il proprio mestiere: ci sono piccoli criminali da arrestare, pazzi suicidi a cui salvare la vita e armi rubate da recuperare. Ma quella che inizialmente sembra la normale attività di un poliziotto si rivelerà presto una lotta contro l'Anticristo per rimandare la fine del mondo di almeno altri mille anni. Purtroppo sulla trama non è possibile rivelare i dettagli, dato che ancora non sono stati resi noti, ma per quel che riguarda la struttura di gioco siamo comunque riusciti a farcene un'idea precisa.Tanto per cominciare, ciò che distingue *Urban Chaos* dalla miriade di giochi d'azione in terza persona che intasano gli scaffali dei negozi è la libertà di movimento e di interazione con l'ambiente. Promessa e spesso smentita da altri titoli del genere, la libertà in *Urban Chaos* è davvero senza confini, eccetto quelli narrativi. Infatti, per

C'è un pazzo in cima al grattacielo che vuole buttarsi di sotto. Il nostro compito sarà fermarlo senza farsi vedere.

Tutto è concesso per le strade di Union City, anche investire i pedoni con l'auto della polizia.

Questo ubriacone vorrebbe convincerci che in realtà non ha bevuto un goccio...

Pellicola diretta nel 1995 da Kathryn Bigelow, **Strange Days** presenta un futuro alternativo assuefatto alle immagini. La vicenda comincia il 30 dicembre del 1999 e termina con larrivo dellanno zero del nuovo millennio, coinvolgendo il destino di tre personaggi (Ralph Fiennes, Juliette Lewis e Angela Basset). È il solito triangolo amoroso: lui ama lei, che ora ama un altro; ma lei è nei guai e lui per salvarla chiede aiuto allaltra, che segretamente ama lui. Insomma, un bel casino, ma il film è un thriller capolavoro che deve essere assolutamente visto.
www.imdb.com

Fate attenzione quando siete alla guida di un'auto. Un bel picchio e addio.

passare di livello occorre portare a termine l'incarico ricevuto, ma il modo in cui raggiungere la meta e quello che si compie nel frattempo, spetta unicamente all'arbitrio del giocatore. Tutto ciò è reso possibile dalla varietà di azioni che il protagonista riesce a compiere, una miscela riuscita fra il repertorio di Lara Croft e le mosse tipiche dei beat' em-up a scorrimento. A questo si aggiunge il fatto che Union City è una città in cui c'è sempre un gran fermento: ecco quindi che addentrandosi nel parco, come scorciatoia per raggiungere la meta principale, può capitare di imbattersi in una banda di spacciatori o in donne di facili costumi (ma dal difficile carattere) da riportare sulla strada della redenzione. L'aspetto che colpisce maggiormente è la possibilità di muoversi ovunque: si sale su una scala, ci si arrampica su un cornicione e si salta da un tetto all'altro, ci si aggrappa a un cavo e si scivola verso il basso, per arrampicarsi poi su una grata, buttarsi a peso morto, fare uno scatto in velocità e salire su un'auto per raggiungere il lato opposto della città. Tutto è concesso: picchiare i passanti, arrestare i poliziotti e fare scorribande a sirene spiegate, investendo pedoni e gang armate senza fare distinzioni. Ovviamente i comportamenti deviati quasi mai portano alla risoluzione della missione ma è bello poter agire a 360° fregandosene degli obblighi lavorativi e morali. Per quanto riguarda l'ambientazione, Union City ricorda la Los Angeles di **Strange Days** e le somiglianze non si limitano solo allo scenario. La stessa protagonista ha numerose affinità con Mace, interpretata nella pellicola da **Angela Basset**, e non solo per il colore della pelle. Ha grinta, è sicura di sé e ci sa fare con calci e pugni. Il suo collega Ropert è invece un ex-poliziotto dimissionario, collega del padre di D'arci, che agisce nell'anonimato. Più agile, ma più vulnerabile la prima, più lento ma coriaceo il secondo: D'arci e Ropert rappresentano la classica accoppiata videoludica. Intorno a loro si muove un consorzio umano variegato (ma non troppo), composto da teppisti di strada, vecchi ubriaconi, naziskin, prostitute, spacciatori ma anche da poliziotti e gente per bene. Oltre alle presenze umane, le strade di Union City sono trafficate da auto di diversa foggia: taxi, volanti della polizia, pick-up, ambulanze e macchine sportive, alcune delle quali possono essere prese in prestito dal giocatore Per poter calcolare tutte queste presenze e garantire una maggiore libertà di movimento gli sviluppatori hanno dovuto raggiungere per forza qualche compromesso. Tutto ciò si risolve in un numero di poligoni per oggetti e personaggi

Hmm... chissà da chi avrà imparato a dondolarsi appesa ai cornicioni...

Nata il 16 agosto del 1958, **Angela Basset** è un attrice molto apprezzata dal pubblico americano. Pur non rientrando nel circolo delle star da 20 miliardi a film, Angela ha partecipato a produzioni importanti, fra cui Boyz N the Hood di Spike Lee e il film biografico su Tina Turner, in cui interpretava proprio la rockstar. Il ruolo che l'ha consacrata rimane comunque quello di Lornette "Mace" Mason nel film fantascientifico Strange Days.

Il grande pregio di *Urban Chaos* è quello di permettere di raggiungere qualsiasi punto della città.

Riuscire a trovare i contatti giusti può aiutare nella risoluzione delle indagini.

Una volta stesi, possiamo frugare nelle tasche dei malviventi per ottenere gli oggetti in loro possesso.

abbastanza limitato. Tuttavia la ricchezza di particolari e la bellezza degli effetti di luce fanno passare in secondo piano la semplicità delle costruzioni poligonali. Le strade di *Urban Chaos* sono ricoperte di foglie secche e pagine di giornale che si sollevano in volo quando ci si passa in mezzo. Le pozzanghere riflettono la sagoma dei personaggi, i bidoni dell'immondizia possono essere urtati mandandoli a rotolare sul pavimento e, per finire, numerose fonti di illuminazione agiscono in maniera dinamica sullo scenario. Anche le animazioni dei personaggi, pur non facendo gridare al miracolo, sono ben fatte e soprattutto fluide nel passaggio da un'azione all'altra.
A conti fatti, Urban Chaos rappresenta quello che **Fighting Force** non è riuscito a esprimere: ovvero creare un ambiente dinamico in cui tutto è passibile di distruzione, ma allo stesso tempo contempla anche modalità d'interazione alternative. Per esempio, i criminali possono essere atterrati con una presa sapiente e poi ammanettati, senza per forza doverli picchiare a morte. Lo stesso vale per le auto: non servono solo come mezzo di trasporto, ma si rivelano efficaci in più di un'occasione: come oggetti contundenti con cui scagliarsi contro bande di malviventi oppure come oggetti inerti la cui cappotta serve per raggiungere sezioni di palazzi troppo alte per un semplice salto da terra. Allo stesso tempo bisogna prestare attenzione a non danneggiare troppo il mezzo per non ardere vivi durante l'esplosione.
A livello di giocabilità, è possibile notare come le sezioni di esplorazione, guida e combattimento siano perfettamente integrate, grazie soprattutto al sistema di controllo molto flessibile. Gli unici rimproveri sono indirizzati al sistema di puntamento: nel senso che quando si viene attaccati da un gruppo di balordi si passa automaticamente da un bersaglio all'altro in base alla distanza, e ciò crea spesso effetti di disorientamento, ancor più fastidiosi quando l'energia è al limite e un solo colpo può far perdere la missione, con l'obbligo di ricominciare da capo. Preso nel suo complesso, Urban Chaos potrebbe rivelarsi uno dei titoli caldi dell'inverno. Ma solo un esame più approfondito del gioco completo potrà dare un responso definitivo.

Fighting Force è passato alla storia come lo squallido tentativo da parte di Core Design di riesumare i picchiaduro a scorrimento tanto in voga a fine anni '80 rivestendoli di poligoni. E pensare che il design dei personaggi era stato affidato a Mark Silvestri... Il secondo episodio, in dirittura d'arrivo, presenta un radicale cambio nella struttura di gioco, orientandosi maggiormente sui combattimenti a distanza. **www.eidos.co.uk**

Occhio al traffico cittadino: fallire la missione perché si è stati investiti è umiliante.

Questi naziskin erano in troppi per affrontarli tutti a mani nude, meglio lasciargli il segno dei copertoni in faccia.

I criminali di Union City non rispettano alcun codice d'onore: mentre siamo impegnati a picchiarne uno, l'altro ci spara contro.

Il primo incontro con Ropert al parco: insieme per sgominare una banda di giovani esaltati.

INTRO

Se siete nuovi lettori di Next Gamer, in queste due pagine troverete tutto ciò che vi serve per capire a fondo il nostro sistema di valutazione. Come vi accorgerete abbiamo deciso di separare il classico giudizio globale in due valutazioni a se stanti, una per il gioco singolo e una per il gioco multiplayer (il primo in centesimi e il secondo in decimi), in quanto crediamo che questo secondo aspetto ricopra ormai un'importanza rilevante nel valore di un prodotto, senza contare che, in alcuni casi, è proprio l'aspetto multigiocatore che rende un gioco degno di essere acquistato. Potrà dunque capitare di vedere titoli che riceveranno valutazioni discordanti nei due aspetti, ma, a questo punto, starà a voi decidere secondo le vostre esigenze e i vostri desideri se è un prodotto adatto a voi. Inoltre, vorrei porre l'accento sul nostro metro di giudizio: è tendenza comune valutare un gioco in una scala centesimale utilizzando solo un piccolo raggio di voti, spesso alti... Non commentiamo tale scelta, ma abbiamo deciso di non fare la stessa cosa: la nostra scala di valori sarà usata in tutta la sua lunghezza, secondo i criteri che potrete trovare qui sotto.

1 - 39

Il margine è ampio, ma resta chiaro che difficilmente un gioco in questa fascia sia meritevole anche solo del semplice pensiero di essere acquistato... Siamo arrivati a un livello di evoluzione tecnica, studio e investimento, che difficilmente vedremo titoli "immeritevoli" di tale voto... anche perché verrebbero messi da parte per dare più spazio ai videogiochi veri... o almeno ce lo auguriamo.

40 - 49

Non siamo nella fascia del peggio assoluto, ma, in ogni caso, una votazione del genere indica la presenza di numerosi problemi: dal concept, alla realizzazione tecnica e così via... Si tratterà di titoli che difficilmente vorrete acquistare, a meno, probabilmente, di qualche strano legame affettivo che vi lega a loro (la ragazza che vi piace è la figlia del programmatore?)...

50 - 59

La scala sale, così come la qualità del titolo in questione... tuttavia un giudizio di questo tipo vuol dire ancora un'insufficienza. Il gioco non è certo pessimo, ma soffre di problemi che gli impediscono di raggiungere il giusto livello, penalizzando il divertimento del giocatore. Siamo ai margini dell'acquisto per collezionismo o passione folle per il genere (e un sacco di denaro da spendere...).

60 - 69

Un prodotto a questo livello guadagna a pieno titolo la sufficienza per noi di Next Gamer. Probabilmente non passerà alla storia come pietra miliare del genere, ma nemmeno finirà nel "dimenticatoio". Se il genere vi attira potreste anche pensarci, a patto di aver prima sviscerato gli altri prodotti più "forti", sicuramente presenti sul mercato.

70 - 79

Rientriamo già in un campo decisamente positivo. Il gioco risulta gradevole e ben studiato, ma pecca in aspetti più profondi che gli precludono l'accesso alle "alte sfere". Se non avete problemi di carattere finanziario, tipo un mutuo della casa da pagare, non dimenticatevi di dare uno sguardo ai prodotti di questa fascia, potrebbero soddisfare i vostri desideri di accaniti videogiocatori.

80 - 84

Le fasce di giudizio si restringono e i giochi cominciano a richiedere un'attenzione al particolare. Si tratta di prodotti molto buoni, ma che non possiedono quell'attenzione al dettaglio necessaria al meglio, oppure che presentano piccoli problemi, non eccessivamente fastidiosi. Si tratta comunque di prodotti per cui l'acquisto va seriamente ponderato.

85 - 89

Siamo finalmente ai piani alti e i giochi in questa fascia saranno meritevoli della "Silver Award" di Next Gamer. Un acquisto quasi obbligato per gli appassionati del genere in questione e, in ogni caso, un ottimo gioco che, magari, pecca solo di originalità o non è del tutto esente da minimi difetti.

90 - 94

La fascia d'élite che contraddistingue i giochi di alto livello qualitativo e divertimento e che farà loro guadagnare il "Gold Award" di Next Gamer. Sarebbe un delitto non acquistarli se siete appassionati, mentre se non lo siete, provando uno di questi titoli potreste diventarlo. I classici titoli che meritano senza remore "i sudati risparmi"

95 - 99

Quando il lavoro di un genio si concretizza in videogioco, capolavori di tale portata a cui non potrete fare a meno, se non vorrete abbandonare per sempre il ruolo di videogiocatore. Ne vedrete pochi e, in genere, segneranno una netta evoluzione di un genere o una brillante dimostrazione di originalità e studio tecnico. Avranno il "Blood Award", in quanto dovrebbero essere vietati per legge a causa della dipendenza che potrebbero causarvi!

SINGLE PLAYER

MULTIPLAYER

1-4 L'opzione multiplayer c'è, ma sarebbe meglio che non ci fosse. Appare evidente che si tratta di un'aggiunta fatta nei tempi morti di lavorazione, al solo scopo di offrire una possibilità in più senza però curarne i dettagli. A questo livello, sarebbe stato meglio farne a meno...

5 Ancora nell'insufficienza, una votazione di questo tipo indica la presenza di parecchi problemi nel gioco multiplayer, sia di ordine tecnico (bug, disconnessioni, eccessiva latenza), sia di ordine di design (mancanza di opzioni, pessimo bilanciamento delle armi, ecc.).

6 Da questa votazione un gioco comincia a mostrare una modalità multiplayer divertente e ben costruita. Esistono ancora problemi di fondo, come un'eccessiva lentezza via Internet o uno scarno numero di opzioni, ma è anche auspicabile un miglioramento attraverso future patch.

7 Il multiplayer del titolo in questione appare ben fatto e sicuramente coinvolgente. Presenta molte buone caratteristiche e soprattutto più modalità di gioco in cui cimentarsi. Manca, però, ancora qualcosa che gli consenta di arrivare ai massimi livelli.

8 Da questo giudizio in poi, la modalità multiplayer verrà premiata con il nostro bollino di qualità. A questi livelli, se siete appassionati e avete la possibilità di farlo, un gioco merita l'acquisto anche solo per la modalità a più giocatori.

9 Una vera pietra miliare del gioco multiplayer: un titolo con questa votazione offre una varietà di modalità notevole (alcune anche di indiscussa originalità), un bilanciamento di forze quasi perfetto e una velocità di connessione invidiabile. Un gioiello che tutti dovrebbero provare.

10 Il re indiscusso di tutti i giochi in multiplayer, lo vedrete in rarissime occasioni, ma quando lo daremo, assicuratevi di provarlo... non ve ne pentirete! Probabilmente, l'unico titolo oggi degno di questo voto è Quake 2, grazie anche alle sue grandi caratteristiche di espandibilità.

GAUGE

What u Need

Homeworld non scherza, vi consigliamo vivamente di NON limitarvi alla configurazione minima che comprende un P200 MMX, 32 Mbyte di Ram, un lettore cd-rom 4X e poco meno di 200 MB di spazio libero su disco fisso. Dateci retta e procuratevi almeno un P2 300 che disponga anche di 64 MB di memoria.

Alternative

Starcraft (Blizzard)
È quello che si dice un evergreen. Pur cominciando ad avere una certa età, continua a sfoggiare alcune tra le migliori unità mai viste in un RTS, e, soprattutto uno straordinario equilibrio strategico tra le tre fazioni disponibili che offre una sfida multiplayer molto varia e bilanciata.

Total Annilation Kingdom (GT Interactive)
Esteticamente splendido, *Total Annilation Kingdom* non rappresenta quell'evoluzione di *Total Annhilation* che sarebbe stato invece lecito aspettarsi. La campagna è davvero interessante, soprattutto perché permette di guidare i destini di tutte le fazioni. Peccato per l'intelligenza artificiale, non sempre all'altezza del compito.

In questa parte della scheda potrete trovare tutti i dati tecnici relativi al gioco provato. Oltre ai requisiti minimi indicati dal produttore, all'interno di **What u Need** ci sarà anche il parere del redattore sul sistema consigliato per ottenere il meglio dal titolo esaminato. Insieme ai dati sull'hardware troverete, ove necessario, l'elenco delle API (Application Program Interface) ssupportate per l'accelerazione, sia dal punto di vista grafico, sia da quello sonoro.

Difficile che un gioco sia talmente originale da non avere altri titoli del suo stesso tipo che possono rappresentare valide **alternative** al suo acquisto. In questa parte della scheda ne troverete sempre due e indicheranno i due prodotti (normalmente i migliori nel loro genere) più simili a quello recensito, o per tipologia, o per attinenza con gli argomenti trattati. Badate bene al fatto che le alternative fornite riguarderanno solo titoli già disponibili o, al limite, recensiti nello stesso numero di NG.

L'Editore è la società che si occupa di commercializzare il gioco in tutto il mondo. Si tratta spesso di società straniere che utilizzano i distributori per portare i loro titoli in Italia.

L'indirizzo Web indica la pagina Internet che tratta direttamente del gioco; al suo interno potrete trovare informazioni aggiuntive, patch e altro materiale relativo al titolo.

Lo Sviluppatore è il gruppo di programmazione che si è occupato della realizzazione del gioco. Nel caso leggiate "Interno", il prodotto è sviluppato dall'Editore.

www.sierra.com
Editore: Sierra
Sviluppatore: Relic
Distributore: Leader

Come specificato per l'Editore, il **Distributore** è la società che, in Italia, si occupa della distribuzione del gioco in tutti i negozi. Non è il riferimento per l'acquisto di voi utenti finali, ma spesso tali società mettono a disposizione dei videogiocatori un servizio di aiuti per problemi tecnici relativi ai giochi da loro distribuiti.

Di Francesco Alinovi

Fuga dalla realtà

THE NOMAD SOUL

Nei circuiti della macchina c'è un demone potente che vuole risucchiare la tua anima. Non farti intrappolare nel mondo di Omikron!

www.nomadsoul.com
Editore: Eidos
Sviluppatore: Quantic Dreams
Distributore: Leader

Aiutando questo robottino paranoico a oliare le sue giunture otterrete un regalo molto interessante.

Il rito di iniziazione ha avuto successo: ora potrete anche usare la magia per combattere i demoni.

"Devo dirti molte cose e ho pochissimo tempo. Mi chiamo Kay'l, vengo da un universo parallelo al tuo. Il mio mondo ha un disperato bisogno del tuo aiuto. Solo tu puoi salvarci. Sono riuscito ad aprire la breccia tra il tuo universo e il mio. Grazie al tuo computer puoi passare nel nostro mondo per aiutarci, ma per poterlo fare devi trasferire l'anima nel mio corpo, è l'unico modo. Decidi in fretta, non abbiamo molto tempo".

Ho accettato. Ho attraversato la breccia ridendo della trovata quasi puerile degli sviluppatori. Credevo fosse solo un **gioco**. Mi sono sbagliato: da ingenuo sono caduto nella trappola. Astaroth è riuscito a trarmi in inganno: Kay'l era già morto quando mi ha chiesto di entrare nel suo corpo ed è così che il demone di Omikron mi ha incastrato nel suo mondo. Mi ha bruciato i fosfori del cervello lasciando un alone indelebile: chiudo gli occhi e mi ritrovo ancora lì. Ascolta il consiglio di chi non è riuscito a fuggire dai suoi vicoli: non farti coinvolgere o tutte le tue risorse saranno completamente risucchiate fino al termine. Oppure accetta il rischio e preparati a vivere una delle migliori esperienze interattive che un computer è in grado di offrire. Ma fai attenzione: riuscire ad abbandonare il gioco richiede un notevole sforzo di volontà. E anche quando si stacca la spina le vicende dei suoi personaggi continueranno a perseguitarti.

The Nomad Soul cattura con la stessa forza di un grande film o di un capolavoro della letteratura. Mai un videogioco per PC è andato così vicino a generare nell'utente quella che **Coleridge** definiva la "sospensione volontaria dell'incredulità": la storia è così ben strutturata e le sue parti tanto amalgamate da renderlo un'esperienza concreta, viva, reale.

Il grande pregio del primo titolo dei Quantic Dream è quello di non ridursi a un particolare genere, ma di incorporali tutti al suo interno: è un videogioco globale, un mondo intero costruito all'interno dei circuiti della macchina, che prende vita ogni volta che viene lanciato l'eseguibile. A livello di game design rappresenta un manifesto che gli altri team di sviluppo dovranno cominciare a studiare; andare a scomodare direttamente Shigeru Miyamoto per un paragone non è per niente azzardato. Difatti, al di là della qualità assoluta del gioco, ciò che stupisce di *TNS* è la ricchezza di particolari, all'apparenza inutili, che in realtà

Samuel Taylor **Coleridge** (1772-1834) è uno dei più grandi poeti del Romanticismo inglese. Fra le sue composizioni non è possibile ignorare *La Ballata del vecchio marinaio* e il frammento onirico *Kubla Khan*. Forse non tutti sanno che per curarsi la febbre reumatica usava l'oppio (il che lascia intuire molte cose...). Per conoscere la poesia e la vita di Coleridge vi invitiamo a visitare il sito Web: **http//:etext.lib.virginia.edu/stc/Coleridge/stc.html**

Quando il **gioco** assorbe la realtà: nel film di David Fincher *The Game*, il protagonista Nicholas Van Orton (Michael Douglas) riceve dal fratello un regalo molto originale: un gioco dal vivo che gli stravolge l'esistenza, facendolo ricredere su tutte le sue convinzioni.

Le ambientazioni di TNS sono incredibilmente suggestive.

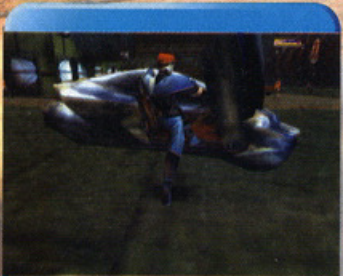
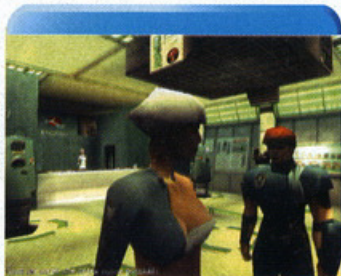
Il supermercato è stato occupato da una banda di terroristi: cominciate a darvi da fare da soli, i rinforzi richiesti non arriveranno mai.

Se avrete abbastanza soldi in tasca (e voglia di spenderli), potrete persino divertirvi ad assistere a uno spettacolino un po' "osé"!

"Riuscire ad abbandonare il gioco richiede un notevole sforzo di volontà. E anche quando si stacca la spina le vicende dei suoi personaggi continuano a perseguitare"

Sapevamo già che David Bowie avrebbe partecipato alla colonna sonora del gioco, ma ritrovarci di fronte alla sua controparte digitale in uno dei **concerti** clandestini tenuti nei locali di Omikron, ha avuto un impatto incredibile. Pur non riuscendo a riesumare i panni di Ziggy Stardust, la prestazione del Bowie omikroniano convince pienamente. Tutti i brani, scritti per l'occasione, sono molto orecchiabili e anche il sottofondo sonoro, composto dal chitarrista di Bowie si fa notare per spessore e originalità se confrontato con quello di altri videogiochi. Irraggiungibile e carismatico anche sotto forma di bit, Bowie non si è accontentato di comporre tutte le canzoni di *TNS*, ha voluto che la splendida moglie Iman partecipasse come personaggio attivo all'interno del gioco, e anche per sé è riuscito a ritagliarsi un ruolo di tutto rispetto.

Vi presentiamo in esclusiva una sequenza che non potrete vedere nel gioco finito, infatti per evitare eventuali problemi di censura le ballerine dei **peep-show** sono state coperte da reggiseni e mutande che lasciano pure troppo all'immaginazione.

fanno la differenza fra un titolo ottimo e un capolavoro, come accade, appunto, nei giochi del papà di Mario e Zelda. Per esempio, si può entrare in un negozio e acquistare dei brani musicali per poi ascoltarseli in tutta tranquillità con un qualsiasi apparecchio Transcan. Proprio questo è il punto di forza: molte delle azioni che possono essere compiute esulano dai fini narrativi, e questo è l'unico modo per riuscire a creare un mondo virtuale credibile. Ecco allora che trova un senso la ricerca dei volantini segreti per assistere ai **concerti** della band rivoluzionaria dei Sognatori, oppure riuscire a racimolare qualche spicciolo in combattimento per rifarsi gli occhi in un **peep-show** e non solo per comprarsi un'arma più potente. Ma l'aspetto che più colpisce riguarda lo scambio dei corpi: ogni volta che l'alter-ego omikroniano muore, l'anima del giocatore viene trasferita nel primo personaggio che entra in contatto con il cadavere: la fidanzata di un poliziotto, l'infermiera dell'obitorio, un mercante di passaggio e così via. Acquisendo in seguito l'incantesimo della reincarnazione e mana a sufficienza per eseguirlo, spetterà direttamente al giocatore la scelta del corpo.

La mappa di Omikron è vasta, fortunatamente per spostarsi è possibile servirsi dei taxi senza dover pagare la corsa .

Anche in farmacia è possibile fare incontri molto interessanti.

Pur non potendo prendere il possesso di un qualsiasi personaggio che vaga per le strade di Omikron, fra i corpi a disposizione c'è una buona scelta, ciascuno con le proprie qualità e alcuni indispensabili per riuscire a proseguire nell'avventura. Oltre alle caratteristiche fisiche, i personaggi in cui si trasferisce l'anima portano in dote alcuni oggetti, come libri, armi o le chiavi di casa, che permettono di accedere in locazioni altrimenti vietate al giocatore. Come inconveniente della reincarnazione l'esperienza accumulata con un personaggio viene persa nel passaggio a un altro corpo e quindi conviene gestire con cura le pozioni che aumentano i parametri delle abilità, per non ritrovarsi a dover ripetere da capo alcune sezioni. In questo senso si rivela molto utile la possibilità di trasferire gli oggetti dell'inventario, per altro limitato a diciotto slot, in uno spazio virtuale chiamato Multiplan, a cui è possibile accedere collegandosi ad una delle apposite apparecchiature che si trovano nei locali pubblici, nelle abitazioni e lungo la strada. Un'altra soluzione geniale riguarda il sistema di salvataggio. Fra gli oggetti che si posso-

no raccogliere ci sono degli anelli magici che permettono di salvare la propria posizione ogni volta che si incontra un punto destinato a tale scopo. Di anelli magici se ne trovano in abbondanza, ma bisogna imparare ad usarli con discrezione. Infatti nelle sezioni di sparatutto in prima persona si consuma uno dei preziosi anelli per ogni volta che si muore e, dovendo ricominciare ogni volta da capo il livello, gli anelli vanno via come il pane.
Avete proprio letto bene: sparatutto in prima persona, ma anche beat 'em-up. Come già scritto alcune righe sopra, *TNS* è un gioco che trascende ogni classificazione di genere proprio perché al suo interno ne contiene diversi. L'evoluzione della trama, la raccolta di oggetti e la risoluzione di complessi rompicapo lo

Questa donna misteriosa sarà la nostra guida nei momenti di smarrimento, aprendoci gli occhi sul destino che ci attende.

fanno rientrare nella categoria delle avventure, tuttavia la fase di esplorazione è intervallata da sezioni di combattimento a mani nude, come nella tradizione dei **beat 'em-up** ad incontri, mentre i conflitti a fuoco sono rappresentati in prima persona come gli shoot 'em-up da *Doom* in poi. Presa separatamente, ogni sezione avrebbe forse avuto la dignità per essere pubblicata come gioco a sé, ma il risultato finale è decisamente superiore alla somma delle sue singole parti e il modo in cui si integrano le diverse sezioni all'interno del gioco è reso alla perfezione, senza vuoti e indecisioni narrative. Occorre comunque fare un po' di pratica con il sistema di comando, che cambia improvvisamente da un momento all'altro. Fortunatamente in questi frangenti viene offerto un attimo di pausa al

Le indagini condurranno anche all'obitorio, ma ci si può finire anche dentro un telo cerato...

Il Transcan è una sorta di videoregistratore olografico, inserite la cassetta... et voilà!

"The Nomad Soul cattura con la stessa forza di un grande film o di un capolavoro della letteratura"

Pur non raggiungendo le vette di Tekken o Virtua Fighter, la sezione **beat' em-up di *TNS*** è davvero ben fatta. Il sistema di controllo prevede due pulsanti per i pugni e due per i calci: sono concessi colpi a terra e in salto, prese e combo. Per apprendere tutti i segreti dell'arte di combattimento Taar potete andarvi a procurare qualche lettura nelle librerie di Anekbah e Jaunpur.

Questo è il vero volto del nemico: demoni affamati di anime che possono essere sconfitti solo a mani nude.

giocatore – sotto forma di filmati di briefing- per passare al mouse oppure riposizionarsi sulla tastiera. Se il PC fosse dotato di un joypad come quello del Nintendo 64 probabilmente tutto sarebbe più immediato, ma sono convinto che gli sviluppatori abbiano fatto il loro meglio per ottenere un adeguato compromesso date le periferiche a disposizione. Da un punto di vista tecnico, il controllo del personaggio non è precisissimo ma comunque molto flessibile, nel senso che non capita mai di ritrovarsi stecchiti a causa di un salto che andava eseguito al millimetro oppure per colpa di un cecchino che non si riusciva a prendere di mira. Sempre per quanto riguarda la giocabilità, va notato come la curva di difficoltà sia estremamente bilanciata, proponendo man mano enigmi di maggiore

"Il mondo di Omikron è vasto e continua a rivelare nuove locazioni man mano che si procede e si cambia di corpo"

E chi poteva immaginarlo che nei sotterranei della centrale di polizia c'era un posticino così caldo e poco accogliente.

Anima mia

Da Aristotele ai Cugini di Campagna uno degli interrogativi che più attanaglia il genere umano poggia su una dicotomia fondamentale riguardante il rapporto anima e corpo - la res cogitans contrapposta alla res extensa, come avrebbe detto Cartesio - di volta in volta sono state ottenute risposte e proposte di diverso genere e spessore. Prendete per esempio le religioni del brahmanesimo e del buddismo, stando alle loro convinzioni, l'anima è un'entità vagante, che per raggiungere la pace finale deve passare attraverso un doloroso processo di reincarnazione da un corpo all'altro a seconda di come si è condotta la propria esistenza terrena. Chissà quali tormenti deve aver subito nella vita precedente l'anima di Catherine Zeta Jones...

complessità e avversari più difficili da stendere. A ciò si aggiunge una grande **varietà** nelle situazioni da risolvere, sia per quanto riguarda la parte esplorativa che le fasi di azione. Il mondo di Omikron è vasto e continua a rivelare nuove locazioni man mano che si procede e si cambia di corpo: il tutto è realizzato con uno stile magistrale, non solo per quel che riguarda gli effetti grafici (environmental mapping degli oggetti, illuminazione dinamica con passaggi dal giorno alla notte, texture dei volti animate in maniera incredibilmente realistica) quanto, soprattutto, a livello di design: molti dei personaggi che il giocatore può incarnare sono più efficaci e significativi di alcune presunte star del jet set videoludico. L'unico problema riguarda la folla che intasa le strade, c'è una certa tendenza alla ripetizione suddivisa per zone, stemperata solo dalle attività compiute da ciascuna unità: c'è chi cammina, chi fa ginnastica, chi si ferma a guardare una vetrina, chi si siede su una panca, chi si bacia in un angolo riparato. Ogni zona della città è poi caratterizzata da locali specifici e da differenti conformazioni architettoniche: grandi viali e grattacieli cupi ad Anekbah, vicoletti tortuosi a più livelli e bianchi edifici a Jaunpur.

Ecco cosa si intende per tematiche adulte...

Ecco cosa si intende per **varietà** nelle situazioni: entrati a far parte dei ribelli bisogna far saltare un impianto industriale sorvegliatissimo. L'unico che conosce il modo per infiltrarsi è un ex-guardiano che gestisce un'armeria, ma per riuscire a estorcergli qualche informazione bisogna trovare un corpo molto seducente... Si scopre che esiste un passaggio segreto attraverso la rete fognaria, la cui mappa è venduta in tutte le librerie. Nuotando fra gli scarichi cittadini si raggiunge un cunicolo che porta agli spogliatoi delle guardie. Attenzione a non farsi sorprendere dai sorveglianti sotto la doccia: altrimenti tocca affrontarli a mani nude. Per proseguire bisogna trovare un pass nascosto in uno degli armadietti. Si accede così agli impianti, pattugliati da un esercito di soldati e cani robot; la visuale passa in soggettiva: occorre farsi strada per piazzare le cariche esplosive in alcuni punti nevralgici. Piazzata la prima carica comincia il conto alla rovescia: solo 15 minuti per sistemare gli altri ordigni e trovare una via di fuga. Hey, quello è il corpo di un soldato addormentato, vediamo se la reincarnazione riesce anche stavolta...

Pensa un po': invece di esserci grati per averle salvato la vita, Jenna è già pronta ad assegnarci una missione ancora più pericolosa.

Nascosto fra le pareti c'è un passaggio segreto, per trovarlo basta, aaah...

Ogni settore di Omikron è ben caratterizzato: qui ci troviamo a Jaunpur, fatto di vicoletti e bianchi edifici.

Questo monitor è l'interfaccia del vostro orologio da polso. Da qui potete controllare tutte le caratteristiche del corpo in vostro possesso e richiamare gli oggetti dell'inventario.

Come tipologia di prodotto, *TNS* riesce dove *Outcast* ha fallito: creare un' esperienza ludica in grado di unire diversi generi d'azione al servizio di un unico grande racconto, dai ritmi e dai contenuti degni di un capolavoro cinematografico o letterario. Di videogiochi multievento è piena la storia, ma si è sempre trattato di poveri compromessi per non pubblicare singoli giochi scadenti. In *TNS* tutto è al servizio della vicenda narrata e non il contrario. Vicenda che sarebbe reato raccontare, ma che non ha paura di confronti con i grandi della fantascienza, ricca di colpi di scena e caratterizzata da tematiche adulte.

Lasciatevi conquistare dalle ambientazioni di *Omikron*, fatevi assorbire dalle vicende dei suoi abitanti , ma state attenti al demone del gioco: se decidete di assumere il ruolo di eroe, cercate di non prendere altri impegni importanti, potreste rischiare di bucarli. L'unico modo per riuscire a liberarsi consiste nel portare al termine il gioco, ma per questo occorre tempo, almeno una ventina di ore. Per di più alla fine rimarrete delusi, perché riuscire a colmare il vuoto che lascia dietro di sé non sarà facile. *The Nomad Soul* non è solo uno dei migliori titoli dell'anno, ma anche una delle esperienze interattive più seducenti di sempre. Un capolavoro assoluto.

GAUGE

95 — SINGLE PLAYER

NO — MULTIPLAYER

What u Need

L'ambiente di gioco da gestire è immenso e quindi non c'è da stupirsi dei requisiti tecnologici: è sempre possibile intervenire sul livello di profondità e dettaglio, ma per una resa ottimale è consigliato almeno un PII 450Mhz, con 64 o, ancora meglio, 128Mb di RAM, corredato da schede audio e video di ultima generazione. Se ne avete l'opportunità vi consigliamo l'installazione completa (1,52Gb) su HD, per non privarsi del piacere di girare liberamente per il mondo di Omikron senza dover cambiare cd ogni volta che si passa da una sezione all'altra.

Alternative

Outcast (Infogrames)

Un universo meno coinvolgente e una storia meno raffinata ma più orientato all'azione, *Outcast* rappresenta un'alternativa solo se avete già finito *TNS*.

System Shock 2 (Electronic Arts)

Una storia avvincente e una grande profondità di gioco. Se preferite la fantascienza di Star Trek a quella di Blade Runner potreste trovarlo più interessante di *TNS*.

Di Maurizio Miccoli

Come trasformare il PC in una sala giochi...

SEGA RALLY 2

Grazie a mamma Sega, e con un "piccolo" investimento iniziale, ci possiamo gustare a casa nostra il più bel gioco di rally visto in sala giochi, anzi, molto, molto di più!

Se avete una certa passione per i videogiochi in generale, come il sottoscritto, saprete sicuramente che Sega nel mondo delle sale giochi è sinonimo di coin-op di guida ormai da parecchi anni. Anzi, per un certo periodo questa sua leadership è diventata quasi un fatto negativo, nel senso che la casa nipponica produceva cabinati sempre più fantasmagorici senza curarsi del loro costo. Infatti, questo fattore andava ad acuire la crisi del settore, sempre più povero di idee e novità, e sempre più succube del mercato casalingo, causando l'eliminazione delle sale giochi più piccole, impossibilitate a sostenere certi costi per il rinnovamento del parco macchine. Poi la Sega deve aver capito che con questa politica vagamente autarchica, probabilmente, non le sarebbero bastati nemmeno i suoi fantastici **Sega World** per sopravvivere e così ha cominciato con il produrre un nuovo sistema più economico per i coin-op (Naomi), lanciando poi sul mercato casalingo il Dreamcast basato sul medesimo chip set, in grado di offrire conversioni "home" perfette dei suoi successi da sala giochi. Dimostrando, infine, una completa apertura, presenta questa versione per PC di *Sega Rally 2*, che è uno dei giochi top per tale console. Occorre precisare subito una cosa: il piccolo investimento menzionato nel sottotitolo è quello relativo all'acquisto di un volante! Infatti, anche se è possibile raggiungere risultati assurdi con il joypad analogico del Dreamcast, ritengo impensabile mettersi a smanettare sulla tastiera e comunque poco proponibile utilizzare anche il migliore joypad, visto che il mercato propone diversi volanti per PC di qualità più che accettabile. Inoltre, il gioco stesso presenta la possibilità di calibrare questa periferica, anche se le variazioni ottenibili non sono particolarmente eclatanti. Questo probabilmente perché il gioco vuole comunque mantenere quella sua prerogativa che lo pone ai vertici assoluti della sua categoria (e non solo...): un'eccellente giocabilità arcade! Quindi, anche tutte le configurazioni disponibili nella varie modalità non sono in realtà mirate a una maggior simulazione, bensì a una ottimizzazione dell'assetto della macchina per mantenere fluidità e velocità tipiche del modo "arcade". Quest'ultimo è il primo a presentarsi nel gioco ed è ovviamente anche il primo da provare, non fosse altro perché è la riproduzione esatta del videogioco che troviamo in sala giochi. O quasi... Il quasi è dovuto al caricamento delle varie piste, che a volte risulta abbastanza fastidioso per la sua lunghezza. L'altra differenza fondamentale rispetto all'originale è la velocità di risposta del volante, che si avverte particolarmente nelle controsterzate brusche. Badate bene, non stiamo par-

In Giappone, è quasi una tradizione per le ditte di coin-op più importanti creare centri megagalattici per meglio esporre i propri prodotti, ma sicuramente il leader anche in questo settore è la Sega. Infatti, queste vere e proprie oasi dei videogiocatori propongono a volte centinaia di coin-op, con molti giochi di guida "linkati", anche con otto o 16 postazioni. Il successo è stato tale che il marchio **Sega World** è stato esportato all'estero (è possibile trovarlo in capitali come Londra, Parigi e Sidney). Altre curiosità al riguardo potete trovarle nel sito del distributore ufficiale della Sega per l'Italia: **www.tecnoplay.com**.

www.segarally2.com
Editore: Empire
Sviluppatore: Sega
Distributore: Leader

Tutto è pronto alla partenza, compreso l'elicottero per le riprese che potremo vedere azionando l'opzione del "replay"

Sgradevole terminare il tempo a due metri dal traguardo...

Le prime volte risulta utile soffermarsi un attimo sulle Informazioni.

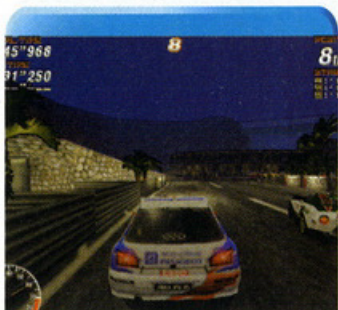
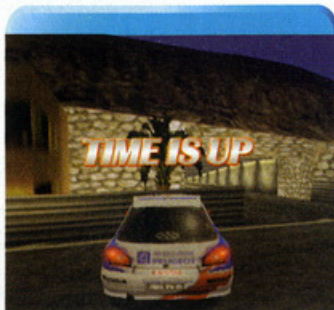
In balia del ghiaccio, in mezzo ad una bufera di neve, nel disperato tentativo di tenere la strada in curva...

A giudicare dalla scia d'acqua che lasciano le macchine, pare proprio che Giove Pluvio stia facendo appieno il suo dovere...

"*Sega Rally 2* si propone come un gioco di ottima fattura, particolarmente indicato sia agli amanti del gioco originale, sia a tutti coloro che non cercano la simulazione spasmodica, ma un titolo che possa divertire guidando"

lando del feedback del volante, vale a dire della resistenza opposta alla sterzata, che si può regolare in alcuni degli ultimi modelli disponibili per PC. Stiamo parlando, invece, del tempo che impiega la macchina a reagire ai nostri comandi. In realtà, questo è un problema maggiormente evidente quando si guida la Peugeot 306, la vettura più difficile da tenere in strada, ma anche quella con cui si ottengono mediamente le migliori prestazioni. Forse penserete che stiamo precorrendo i tempi, raccontando tutto ciò prima di una descrizione vera e propria di *SR2*, ma abbiamo preferito parlare prima dei - pochi - difetti del gioco per dedicarci poi alla panoramica dello stesso, e dei suoi pregi, che sono invece molti. Per esempio, uno di questi è la possibilità di utilizzare finalmente tutti i veicoli a nostra disposizione, che sono ben sei, non avendo l'assillo del costo dei gettoni per giocare. È possibile, quindi, scoprire il comportamento sui vari tipi di terreno di auto a trazione anteriore o posteriore, in realtà piuttosto simili come tecnica di guida nelle curve, a esclusione della Peugeot 306: infatti, mentre si deve generalmente imparare la tecnica della sbandata controllata, la macchina francese richiede la capacità di tagliare le curve, tradizionale nella guida di Formula 1. Ad alti livelli, cioè una volta raggiunta la completa padronanza delle varie automobili, le prestazioni si compensano; anche allora, si fa preferire la Peugeot per la caratteristica di raggiungere una velocità di punta nettamente superiore a quella di tutte le altre vetture. Questo fatto salta maggiormente all'occhio nel primo tracciato, Desert, dove, nonostante la pista sterrata e leggermente sabbiosa, è possibile incontrare i tratti più lunghi in cui si riesce a tenere pigiato il piede sull'acceleratore, passando i 250Kmh. Anche la pista successiva, Mountain, è piuttosto fluida pur presentando ben due curve "rosse", cioè che richiedono un rallentamento sostenuto, ottenibile anche median-

Arrivare primo in un Campionato non è facile, almeno all'inizio...

Cosa ci dirà la mamma quando torneremo a casa con la Celica in queste condizioni?

Con solo 8 secondi non arriveremo mai al traguardo: non ci resta che cercare di aprire la porta segreta...

Peccato! Non siamo riusciti ad entrare nella porta segreta per un pelo... troppo poco tempo a disposizione!

Mmmhh... che dite, forse la prossima volta sarà meglio effettuare un passaggio meno "millimetrico" in quella curva?!

te l'utilizzo del freno a mano. In particolare, da molta soddisfazione riuscire ad affrontare a velocità folle il tratto misto iniziale: una volta individuate le traiettorie più corrette, è possibile sfruttare al meglio anche le curve vagamente paraboliche. Ancor maggiore è l'ebbrezza raggiungibile nel terzo stage, Snowy, che, come si può intuire dal nome, si snoda lungo una serie ininterrotta di tornanti innevati, con rari tratti rettilinei e la curva più impegnativa dell'intero gioco, una "rossa" a "U". Il segreto di questa pista sta nello scoprire i tratti di neve affidabile su cui ci si può "appoggiare" anche in piena curva ed evitare nello stesso tempo quelli di neve "fradicia", nella quale le ruote dell'auto affondano, facendoci decelerare velocemente. Eccoci giunti alla Riviera, tratto conclusivo che si svolge lungo un corto circuito cittadino, percorso due volte. Proprio il suo breve chilometraggio, unito a ben due curve "rosse" a gomito, rende questa pista la più frenetica e faticosa dell'intero gioco, anche perché non dà spazio a recuperi: un errore in questo caso equivale sicuramente a buttare via la possibilità di un nuovo tempo record. Comunque, anche nel caso infausto si avveri quest'ultima eventualità, la Sega ci offre l'opportunità di un ulteriore divertimento: trasformare *Sega Rally 2* in un **bowling**! Infatti, come potete vedere anche nelle foto riportate in queste pagine, subito dopo la seconda curva "rossa" della Riviera, sulla sinistra c'è una "porta segreta", che si può aprire facendo cadere i birilli posti sulla sinistra della curva successiva. Tornando indietro, dalla porta si accede a un mini-labirinto in cui troviamo una serie di birilli, da abbattere in un tempo limitato che viene visualizzato non appena entriamo nel dedalo. E qui abbiamo il trucco nel trucco: se si riesce a fare "strike" con la fila centrale, compariranno altri birilli di colore diverso e di punteggio superiore! Una volta che avrete acquisito una certa familiarità con queste quattro piste basilari, potete ritenervi solo parzialmente soddisfatti: siete soltanto all'inizio, diciamo al 5% di questa versione per PC! Infatti, ora è possibile decidere se lanciarsi direttamente nella grande avventura del "Campionato dei 10 Anni", in cui si devono superare qualcosa come quaranta piste, oppure se fare un po' d'allenamento, grazie all'opzione Time Attack, che ci fornisce le sedici piste disponibili. Queste ultime sono ottenute dalle prime tre piste base che vi abbiamo appena descritto, più due nuove (Muddy e Isle): per ognuna di queste, poi, sono state create due varianti, sostituendo una parte del tracciato con un tratto sempre più impegnativo; si arriva così a quindici percorsi più la Riviera, che non presenta varianti. Queste sono le stesse piste che ritroveremo nel campionato, anche se, in realtà, ci capiterà di affrontarle anche con condizioni climatiche differenti: per esempio, non commettete l'errore di pensare

Biliardo, calcio-balilla, ping-pong, flipper, bowling: sono vari tipi di divertimento che nel corso degli anni hanno attraversato alti e bassi, anche per "colpa" dei videogiochi. Ora si ritrovano tutti alleati, raggruppati spesso in enormi strutture, chiamate genericamente **"bowling"** dove viene offerto anche un "contorno" consistente in bar, ristorante-pizzeria, fast-food, gelateria e altro ancora. Insomma, gli esperti prevedono che questi ambienti, ideali per famiglie intere, o comunque gruppi, più che singoli, rappresentino la non tanto lontana evoluzione delle sale giochi.

Una discesa nella foschia per cercare di seminare la "ghost car", il che vorrebbe dire un nuovo record nella modalità Time Attack!

Non server arrivare nei primi tre per passare al Campionato successivo.

Naomi, nome da fotomodella...

Questa volta non vogliamo parlarvi di Naomi Campbell, la famosa e bellissima fotomodella che ha spezzato il cuore di mille uomini, tra cui il mitico Briatore, ma del nuovo sistema Naomi, presentato nel 1998 dalla Sega per sostituire il dispendioso Model 3. Nel corso di un anno sono già usciti diversi giochi notevoli e molti altri sono stati annunciati per il prossimo futuro, grazie ai partner sviluppatori che hanno raggiunto un accordo con la Sega. Vi citiamo solo i nomi più noti nel mondo delle sale giochi: SNK, Capcom, Jaleco, Psikyo, Sammy, Tecmo e Visco. Dopo essere partiti con la seconda avventura degli Agenti Speciali James e Gary, in *The House of the Dead 2*, si possono sperimentare le difficoltà dei combattimenti sottomarini con *The Ocean Hunter*, per spiccare infine il volo con il simulatore, ambientato in Giappone, *Airline Pilots*. La simulazione ai limiti estremi sta diventando un pallino degli amici nipponici, che, recentemente, hanno mostrato un omaggio alla Ferrari con *F355 Challenge*, basato su ben quattro piattaforme Naomi collegate tra loro. Se poi volete verificare di persona, potete fare una visita al sito ufficiale della casa madre (**www.sega.co.jp**): anche se non conoscete il giapponese le immagini sono sempre stuzzicanti! Per avere altre notizie riguardanti la scheda Naomi in generale potrete usare siti come **www.callnetuk.com/home/isgn/**, oppure **www.next-generation.com/jsmid/news/**.

Ci voleva il "replay" per capire che quella non era semplice foschia, ma un nebbione da Pianura Padana!

Durante un forte temporale, avete mai provato la sensazione che la vostra automobile cominciasse a slittare sul fondo stradale, quasi che questi fosse coperto da una lastra di ghiaccio? Questa sensazione particolarmente sgradevole è il cosiddetto "**aquaplaning**", che consiste per l'appunto nello slittamento dei pneumatici sul velo d'acqua del fondo stradale bagnato. Deriva dall'inglese "to aquaplane", che significa "scivolare sull'acqua con l'acquaplano" che è quel largo sci sul quale ci si regge in equilibrio mentre si viene trascinati da un motoscafo. Attenzione: questo è il momento meno indicato per effettuare manovre brusche con il volante, se non volete incappare in un testa-coda.

che sia la stessa cosa affrontare la semplice Desert con la pioggia battente e il rischio di incappare nell'**aquaplaning**! Per fortuna, in queste nuove modalità di gioco abbiamo anche la possibilità di configurare varie caratteristiche della macchina, prima fra tutte le gomme, anche se, in ogni caso, il gioco stesso fornisce un'indicazione di massima abbastanza corretta; per la messa a punto della macchina, comunque, i consigli sono piuttosto inutili, è necessario fare un po' di esperimenti personali. Completano il gioco alcune opzioni di contorno, quali la possibilità di salvare i record, vedere e salvare i replay delle nostre gesta, nonché l'opportunità di gareggiare in due contemporaneamente, con il classico split screen, o in rete, con l'opzione multiplayer. *Sega Rally 2*, dunque, si propone come un gioco di ottima fattura, particolarmente indicato sia agli amanti del gioco originale, sia a tutti coloro che non cercano la simulazione spasmodica, ma un titolo che possa divertire guidando. Di contro, però, potrebbe non appassionare troppo quanti cercano nella guida rallistica digitale una pedissequa replica di quella reale, aspetto in cui *SR2* esce sconfitto contro titoli dagli intenti simulativi apertamente dichiarati.

La scelta dell'auto è, naturalmente, un momento importante...

GAUGE

89 — SINGLE PLAYER

7 — MULTIPLAYER

What u Need

Invece di un coin-op da 50 milioni, per giocare alla versione PC di *Sega Rally 2* vi basterà un Pentium 2, 64 MB di Ram e una scheda acceleratrice compatibile Direct 3D. Provato su un P400 con 128 MB di Ram, alla massima risoluzione il gioco ha mostrato un'eccellente fluidità (potrete giocarlo fino a un massimo di 800x600). È, inoltre, supportata l'accelerazione audio tridimensionale via EAX di Creative.

Alternative

Colin McRae Rally (Codemaster)

La migliore simulazione di guida rallistica ancora oggi disponibile su PC, dove per "simulazione" si intende proprio l'opposto del modello di guida di *Sega Rally 2*, più improntato verso il divertimento piuttosto che verso il realismo.

V-Rally (Infogrames)

Dopo un eccellente successo su Playstation, *V-Rally* approda su PC con un certo ritardo. Pur restando un gradino sotto al citato *Colin*, può offrire non poco divertimento ai veri appassionati del genere.

NEWS

TOSTI, SONO LEADER!

empire INTERACTIVE

Con Ford Racing, prodotto con licenza ufficiale del Ford Racing Team, avrete a disposizione 12 differenti modelli originali Ford su oltre 10 circuiti e 5 differenti tipologie di gare. Tra i modelli disponibili vi sono la Ford Focus, dominatrice del FIA World Rally Championship e recentemente nominata Auto Europea dell'Anno, la Ford Taurus regina della formula Nascar e vincitrice di 15 gare consecutive quest'anno, la Ford Puma ed alcuni veicoli progettati da Ford e mai provati fino ad ora.

DISPONIBILE A FINE NOVEMBRE

MICROPROSE

Guida 12 delle più eccitanti automobili mai create (incluse, Bugatti 35B e Auto Union C) e vivi l'emozione della grande velocità. Gareggia attraverso i 9 circuiti più famosi tra cui: Brooklands, Avus in Germania. Scegli tra: corsa contro il tempo, gara singola o una stagione completa contro una sofisticata IA oppure 7 giocatori in Multiplayer.

Questi giochi ti aspettano nel sito www.leaderspa.it

Di Carlo Barone

Dalla Persia con furore...

Prince of Persia 3D

Tempo addietro, su PC esisteva un gioco fantastico chiamato *Prince of Persia*, oggi non esiste titolo che non sfrutti grafica tridimensionale... Che cosa potrà mai nascere da questo curioso connubio?

www.gtgames.com
Editore: The Learning Company
Sviluppatore: Red Orb Ent.
Distributore: Leader

Nei lontani anni '80, quando ancora schede 3D e processori iperveloci erano il parto della mente di qualche scrittore di fantascienza, un tale di nome **Jordan Mechner**, venticinquenne appena laureato, si mise in testa l'idea di sviluppare un videogioco basato sulle avventure di un principe persiano... Ci lavorò per quattro lunghi anni, sviluppando grafica e codice, mentre suo padre compose le musiche e il fratello fece da modello per le animazioni. Il risultato, messo in vendita nel 1989, fu proprio quel *Prince of Persia* che tutti conosciamo: il primo gioco a utilizzare tecniche di rotoscoping per rendere fluide e realistiche le animazioni del personaggio. *Prince of Persia* era un perfetto connubio tra un gioco di piattaforme e un action/adventure, ambientato in un mondo dichiaratamente ispirato alle "Arabian Nights", in cui il nostro eroe, chiuso nelle segrete di un palazzo, aveva a disposizione un'ora di tempo per fuggire e salvare la principessa (sua promessa sposa), affrontando trappole e letali combattimenti. Il gioco fu chiaramente un successo e venne convertito per ogni piattaforma esistente, oltre ad avere "l'onore" di generare un seguito (*Prince of Persia 2: The Shadow of the Flame*, sviluppato da Mechner in congiunzione con la Broderbund Software).

Al giorno d'oggi, è difficile pensare che, anni fa, i "pionieri" del genere videoludico lavorassero a capolavori universalmente riconosciuti da soli, o, più spesso, con l'aiuto di poche altre persone. Come **Jordan Mechner** anche Ron Gilbert realizzò il primo e indimenticabile The Secret of Monkey Island praticamente da solo... È triste, però, rivedere ora quei pionieri lavorare animati da spiriti totalmente differenti. Lo stesso Ron Gilbert, intervistato nel corso di un evento di presentazione dei Cavedog (il team di sviluppo che lui stesso ha fondato), alla domanda "Farai ancora avventure grafiche con l'humor che ti contraddistingue?", rispose con un secco "No, un gioco del genere venderebbe poco e sarebbe troppo costoso da realizzare"...

Questa barca è l'unica via per abbandonare le buie prigioni... Peccato che a metà viaggio sarete assaliti da un pericoloso assassino...

Una scena che rivedrete fin troppo spesso... e che ricorda molto i precedenti episodi.

La spada a doppia lama è un'arma veloce e dannosa, ma difetta di un allungo efficace.

PRINCE OF PERSIA 3D

Al giorno d'oggi, ormai, il "garage developing" non è più possibile, difatti lo sviluppo di un gioco richiede un investimento notevole: a farsi carico della realizzazione di una versione di *Pop* calata nella terza dimensione è la Red Orb Entertainment, sempre forte del contributo di Mechner; un compito non certo facile, se si considera la miriade di appassionati che questo titolo ha raccolto in tutto il mondo... La prima missione della Red Orb è stata, dunque, quella di cercare di ricreare le atmosfere che caratterizzavano i precedenti episodi della saga, non solo nella classica ambientazione da mille e una notte, ma anche nelle situazioni di gioco che richiedevano la massima cautela, visto l'alto rischio di incappare in una delle tante letali trappole, sparse per i vari livelli.

Come ogni principe che si rispetti, dunque, anche l'eroe di *Prince of Persia 3D* dovrà combattere per liberare la sua principessa, con cui ormai condivide già parecchi anni di felice matrimonio... Durante un ricevimento in occasione della visita di un importante uomo politico, uno spettacolo di **danza del ventre** si trasforma in un massacro, per opera della stessa ballerina, che si rivela un'abile assassina eliminando a sorpresa le guardie del sultano (forse distratte dalle sue movenze?), catturando quest'ultimo e gettando voi, il principe, nella più profonda delle prigioni. Le motivazioni di tutto ciò sono al momento ignote: solo con il procedere del gioco, attraverso i vari filmati di intermezzo che seguono il termine di ciascun livello, comincerà a dipanarsi una trama sempre di più misteriosa, e inizieranno a delinearsi i ritratti dei colpevoli del misfatto. Animati dall'amore per la vostra bella, dovrete cercare rapidamente una via di fuga e, soprattutto, un'arma con cui affrontare i combattimenti contro le tante guardie che tenteranno di porre fine alla vostra breve vita. La prima parte del gioco scorre, in effetti, abbastanza liscia, ma è solo un preludio agli ostacoli che dovrete affrontare nelle ambientazioni successive (sette in totale, che includono persino un gigantesco dirigibile!). La strada del nostro principe non sarà solo costellata di nemici, ma anche di vere e proprie barriere architettoniche, che potranno essere superate o con l'astuzia, risolvendo cioè particolari enigmi (mai troppo impegnativi), o con l'agilità, cercando di imitare un collaudato artista del circo nel dondolarsi sulle funi, o nell'effettuare salti al limite del poligono

La **danza del ventre** è originaria del Nord Africa, del Medio Oriente, della Turchia e delle zone balcaniche di influenza turca. Conosciuta anche come Raks Sharki ("danza orientale") è caratterizzata da ondulazioni dell'addome e dei fianchi, completate da movimenti aggraziati delle braccia. Al giorno d'oggi la sua funzione è rimasta quella di intrattenere gli spettatori, ma tale danza risale a una tradizione di balli legati alla cultura islamica medievale. Alcuni studi la associano a danze religiose preistoriche eseguite per garantire il buon esito del parto.
Un sito interessante a riguardo è **www.pinkgypsy.com.**

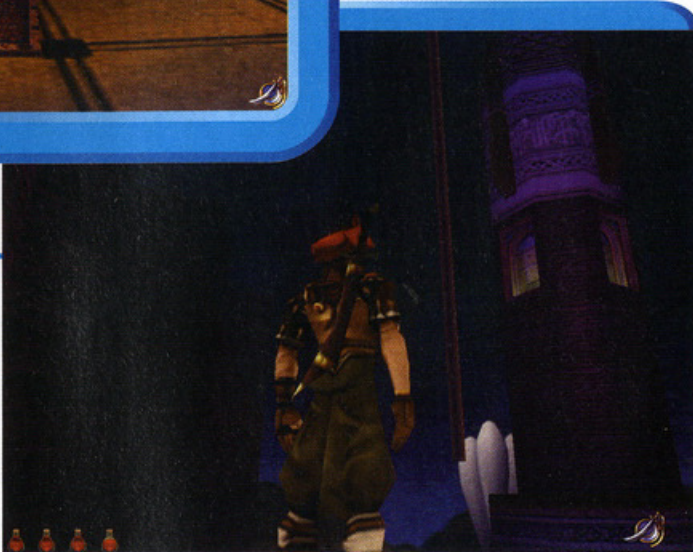
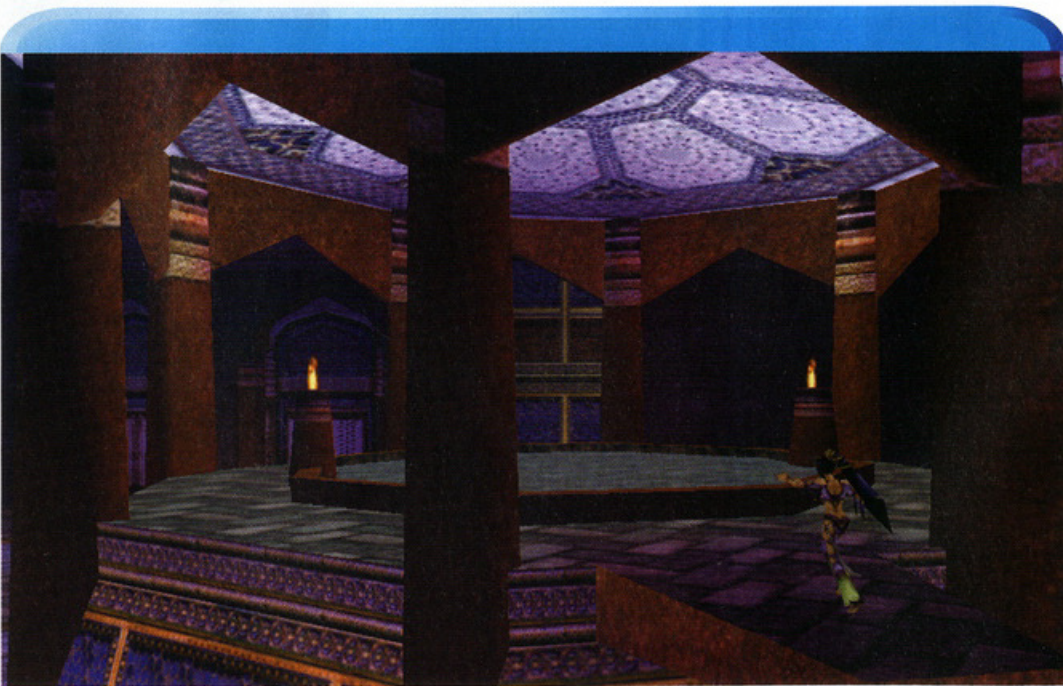
Qui potrete rendere magiche le vostre frecce per infliggere più danni, purtroppo l'effetto non durerà molto a lungo.

Meglio pentirsi... e abbassare il capo... di fronte alla pericolosità di queste terribili lame a scatto.

Muovere gli oggetti vi servirà per raggiungere luoghi più alti o per attivare particolari meccanismi.

Potevano mancare le mitiche pozioni per ripristinare la vostra energia? Che *Prince of Persia* sarebbe stato senza?

(un tempo si sarebbe detto "al limite del pixel"... sigh!). L'agilità, inoltre, vi sarà di grande aiuto per superare le infinite trappole che, nel puro stile della serie di *Prince of Persia*, costelleranno ogni angolo dei livelli. Chi ha giocato ai primi due episodi avrà degli "sgradevoli" deja-vu nel vedere punte che escono dal terreno o piattaforme che crollano quando calpestate ma i vecchi trabocchetti rappresentano solo una minima parte di quelli presenti in *Pop3D*. L'introduzione della terza dimensione ha infatti permesso alla Red Orb di sbizzarrirsi nella realizzazione di letali marchingegni, come lame che spuntano dalle pareti mozzando la testa del malcapitato ("solo l'uomo penitente potrà passare"... indovinate la citazione...) o, addirittura, intere stanze che si trasformano in strumenti di morte – il classico soffitto a "pressa" – da cui dovrete velocemente fuggire... Fortunatamente per voi, oltre ad avere ottime doti atletiche, il principe avrà a sua disposizione una notevole rosa di movimenti, splendidamente realizzati: potrà appendersi, dondolarsi, strisciare, muoversi di soppiatto, spostare oggetti e, naturalmente, combattere come un eccellente schermidore. Anche quest'ultimo aspetto in *Pop 3D* è stato notevolmente migliorato: mentre i suoi predecessori permettevano semplicemente la parata o l'affondo, ora è possibile scegliere se effettuare un fendente verticale, orizzontale, parare e persino fintare, in modo da rendere piuttosto divertenti anche gli scontri corpo a corpo (con una delle tante armi disponibili). Ho parlato di "corpo a corpo" perché il principe potrà anche usare un comodissimo arco, utile non solo per eliminare i nemici a distanza, ma anche per risolvere alcuni enigmi, quali, per esempio, attivare una leva lontana o premere una piattaforma – altrimenti irraggiungibile – con il cadavere di una guardia abbattuta a colpi di frecce.

La varietà, dunque, è uno dei punti di forza di *Prince of Persia 3D*, ma varrebbe poco se non fosse supportata anche da una realizzazione tecnica di qualità, cosa che puntualmente accade: gli ambienti tridimensionali ricreano con maestosità **l'architettura** islamica che caratterizzava l'epoca Persiana, destando quasi un senso di meraviglia nell'osservare la geometria degli spazi delle locazioni, complice il buon uso delle texture che, pur non brillando per definizione, offrono delle gradevoli variazioni sul tema. L'atmosfera orientale così generata viene ancor più enfatizzata dalle musiche che commentano il gioco; queste, infatti, senza mai prevaricare troppo sugli stessi ritmi, centrano perfettamente il tema trattato e accompagnano soavemente le atletiche gesta del protagonista di *Prince of Persia 3D*. Volendo tirare delle sommarie conclusioni, si potrebbe dire che l'obiettivo di portare in un mondo 3D un gioco così amato dal pubblico è stato pienamente centrato; purtroppo, però, questo è vero solo in parte. Se

Questa fune vi condurrà sulla torre gemella rispetto a quella che state guardando.. buona arrampicata.

La terribile danzatrice del ventre fugge dalla vostra vendetta... sarà un bene seguirla? O ci condurrà verso l'ennesima trappola?

Favole Orientali

Le "Mille e una notte", a cui la serie dei *Prince of Persia* si ispira dichiaratamente, è un'antologia di racconti di autori ignoti di origine persiana, araba e indiana, redatta nel corso di molti secoli e composta di fiabe, aneddoti e leggende di tradizione orale. Sicuramente, ricorderete le storie di Alì Babà, Aladino e Sindbad, che indubbiamente sono le più famose di tutte. I più antichi frammenti del testo risalgono al IX secolo; l'antologia si sviluppò poi fino a raggiungere la forma che conosciamo, fissata in lingua araba nel tardo XV secolo. La prima edizione occidentale dell'opera (in francese) fu redatta in dodici volumi (1704-1717) da Antoine Galland. I racconti delle "Mille e una notte" sono narrati dalla leggendaria principessa Shahrazad all'interno di una storia che funge da cornice per l'opera intera: il sultano Shahriyar, convinto dell'infedeltà della moglie, la fa strangolare e decide di prendere ogni sera una nuova sposa e farla uccidere il giorno seguente. Pur conoscendo le intenzioni Shahriyar, Shahrazad accetta di sposarlo, ma la notte delle nozze racconta alla sorella una storia avvincente, facendo in modo che il sultano la ascolti. L'interruzione del racconto prima della conclusione fa sì che il sultano le conceda un altro giorno di vita, per poter conoscere la fine della storia. Con questo stratagemma, Shahrazad riesce a tener viva l'attenzione di Shahriyar per mille e una notte, finché lo stesso sultano non decide di risparmiarle la vita.

Dondolarsi dalle funi vi permetterà di esplorare nuove parti della mappa.

L'arte e **l'architettura** islamica sono contraddistinti da due elementi salienti: la decorazione calligrafica (mancante di qualsiasi rappresentazione iconografica) e l'archetipo architettonico della moschea, il luogo di preghiera islamico. Entrambi questi aspetti affondano le loro radici nella prima diffusione della religione islamica, che professa l'impossibilità dell'Uomo di rappresentare dio (Allah) e la sua necessità di rivolgergli preghiere, cerimonia che deve svolgere, preferibilmente all'interno di una moschea, per ben quattro volte al giorno. Chi volesse ammirare una raccolta fotografica di edifici in questo stile la può trovare all'indirizzo **rubens.anu.edu.au/islam2/index_1.html.**

Al termine di un combattimento potrete effettuare una "mossa finale", come le Fatality di *Mortal Kombat*, eccato che non si veda nemmeno una goccia di sangue...

L'arco e le frecce vi faciliteranno non poco la vita. Inoltre, potrete utilizzare diversi tipi di proiettili, per causare maggiore danno.

GAUGE

83 — SINGLE PLAYER

NO — MULTIPLAYER

What u Need

Si è mai visto un principe senza esigenze regali? Certo che no, e *Pop 3D* non è certo da meno... Dovrete avere almeno un Pentium 2, 64 MB di Ram e una buona scheda acceleratrice compatibile Direct 3D per cominciare a godervelo. Con un buon P2 (400 in su) e una TNT2 potrete però gustarvelo al meglio (molto fluido anche a 1024x768), mentre non è supportata alcuna Api di accelerazione audio tridimensionale.

Alternative

Drakan: Order of the Flame (Psygnosis)
Una piccola sorpresa nel cilindro della Psygnosis, *Drakan* si rivela davvero un ottimo gioco, se non per originalità, almeno per ambientazioni e varietà di situazioni... e poi quando mai vi capiterà di cavalcare un drago?

Shadowman (Acclaim)
Una trama eccellente inserita in un titolo dalle indubbie qualità grafiche, per un eroe direttamente uscito dal mondo dei fumetti... Un gioco da provare, a meno di non essere particolarmente sensibili agli orrori che contiene!

infatti dal lato tecnico e strutturale *Pop3D* è davvero ben realizzato, non si può dire altrettanto del sistema di controllo, particolarmente importante in un titolo di questo genere. La risposta dei comandi è infatti troppo lenta (abbiamo provato sia con la tastiera, sia con un pad Sidewinder della Microsoft) ed è relativamente facile commettere un errore per questo motivo, soprattutto visto l'elevato livello di difficoltà e la precisione richiesta in certi passaggi, certo non favoriti dall'elevato numero di tasti da utilizzare. Le maggiori pecche, però, si riscontrano nel sistema di combattimento: potendo scegliere se ingaggiare o meno uno scontro, sfoderare l'arma si rivela un compito che spetta direttamente al giocatore, operazione che si svolge con eccessiva lentezza, lasciando, in più di un'occasione, alla mercé dei colpi nemici. Altamente sconsigliato, inoltre, combattere in prossimità di una scala: un cambio di livello del terreno farà sì che il principe ritragga autonomamente l'arma, con i risultati che potete facilmente immaginare. Per questa motivazione, potete ora capire perché *Prince of Persia 3D* non ha ricevuto una votazione adeguata agli sforzi che – si nota – sono stati fatti per ottenere un prodotto di qualità (per quanto la nostra impressione sia decisamente positiva). Giocare a *Pop3D* resta una bella esperienza, a patto di essere muniti di un'abbondante dose di pazienza... e di una vasta collezione di joypad da scagliare contro il muro! A voi la decisione.

La regina delle due ruote

di Mauro Ortolani

GP 500

Potrebbe essere quello che ogni appassionato di motociclismo aspettava, potrebbe essere un sogno che si avvera, potrebbe essere qualcosa per cui varrebbe la pena sviluppare una nuova periferica

www.grandprix500.com
Editore: Hasbro Interactive
Sviluppatore: Microprose
Distributore: Leader

Dopo aver installato *GP 500* sul proprio computer ci siede con calma, ci si infila, idealmente, il casco e si stringono le mani guantate su... primo problema. Joystick? Più adatto ai simulatori di volo. Volante analogico? Non scherziamo! Non resta che la tastiera, attrezzo versatile ma che non consente di "sentire" la potenza erogata dal destriero a 500 cc, motivo per cui abbiamo acquistato il gioco. Superata questa fase, impadronitici della tastiera, dopo esserci opportunamente sfilati i guanti, cerchiamo di scendere a patti con la sospirata sensazione di realismo alla quale anelavamo e ci prepariamo a scendere in pista.

In piena modalità "Orecchio sull'asfalto" ci apprestiamo a superare il concorrente che ci precede e che sembra dotato di una marcia in più.

Una volta spazzato il campo dal rimpianto per l'assenza di una periferica adeguata che ci avrebbe fatto godere maggiormente il valore di *GP 500*, siamo pronti a effettuarne la disamina. Hasbro Interactive, Microprose, *GP 500*: l'unico simulatore motociclistico in possesso della licenza ufficiale della FIM, licenza che consente al gioco di sfruttare i marchi ufficiali, i loghi, le scuderie, i piloti e tutto quanto fa parte del meno tecnologico, ma forse più umano rispetto alla Formula Uno, mondo del motomondiale. Il genere delle due ruote non è stato molto frequentato in ambito videoludico, se confrontato ai numeri offerti dalla controparte a quattro ruote. Bisogna risalire ai tempi di **Hang-on**, indimenticabile coin-op della Sega, per poter trovare un solido capostipite e arrivare ai giorni nostri con *Castrol Honda* e quel *Superbikes* che, unico nel suo genere, è riuscito a rendere il circus delle due ruote, anche se nella sua versione meno in voga da noi, qualcosa di estremamente giocabile e divertente, oltre che preciso dal punto di vista della simulazione. Fino a quel momento infatti, le motociclette erano state protagoniste soltanto di arcade sul genere di *Redline Racer* o *Moto Racer*, molto belli, molto godibili, ma che non offrivano nulla a chi avrebbe voluto destreggiarsi tra regolazioni dei rapporti del cambio, scelta dei pneumatici e altri fattori puramente tecnici. I due titoli appena citati offrivano questa possibilità e permettevano di sporcarsi le mani di grasso virtuale mettendo a punto personalmente il proprio mezzo, ma... ricrea-

Gli albori del videogioco su due ruote sono da ricercarsi nel lontano passato, quello fatto di sale giochi fumose e monetine che venivano inesorabilmente inglobate dai coin-op. Uno dei più fulgidi esempi di giochi motociclistici è **Hang-on**, della Sega, incredibilmente semplice e altrettanto coinvolgente. La visione da tergo è una vera e propria progenitrice dell'attuale visione in terza persona, anche se a quei tempi il 3D era solo una chimera. Potete tuttoggi provarlo sul M.A.M.E., fate un salto a **davesclassics.warzone.com** e scaricatevi l'emulatore... la rom la dovrete cercare!

Una bella immagine con telecamera esterna che dimostra chiaramente la perizia nella realizzazione grafica del prodotto.

In modalità simulazione bisognerà tener conto anche dell'usura gomme, segnalata in alto a sinistra dello schermo.

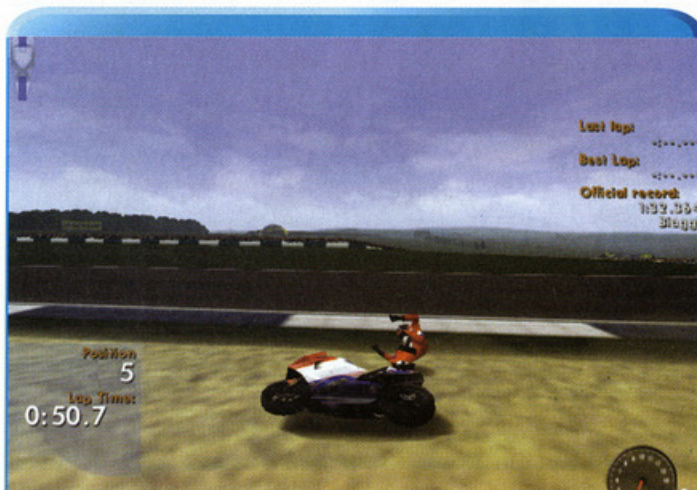
"Gli inserimenti in curva e le relative frenate sono probabilmente, l'aspetto più difficile da padroneggiare e ci si rende immediatamente conto che raggiungere la vetta non sarà un affare da poco"

Anche se la foto non rende pienamente giustizia, potete notare i giochi di ombre e luci sulla carenatura della motocicletta.

Attrice, showgirl, presentatrice, **Anna Falchi** è anche, da qualche tempo, la fidanzata ufficiale di Max Biaggi. Le malelingue non hanno tardato a far coincidere l'inizio del calo di prestazioni in pista del campione con la data del suo fidanzamento con la procace Anna. Solo illazioni, ovviamente, ma svegliarsi la mattina accanto a un simile esemplare di femmina può far scattare nella mente di un uomo l'istinto che suggerisce di evitare il rischio della propria incolumità fisica a bordo di una saettante e traballante moto da corsa in favore di altre più eclatanti "performance".

Un fuori strada che, fortunatamente, non ha avuto altre conseguenze che quella di farci perdere posizioni.

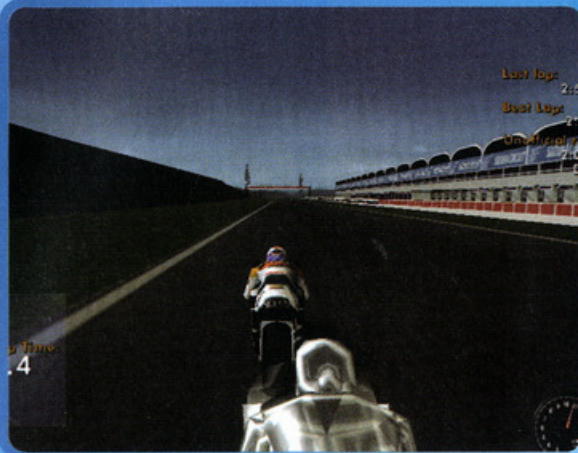
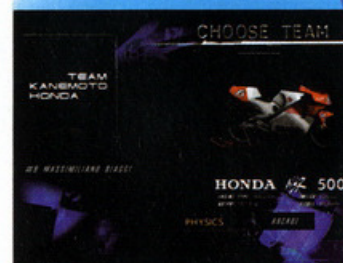
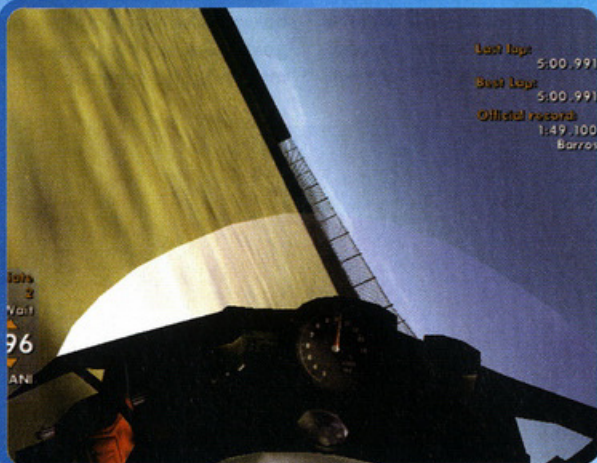
vano un mondo popolato sì da bolidi realistici, ma un po' lontani dall'atmosfera unica del motomondiale dove operano piloti più conosciuti. Bene: *GP 500* riempie questa lacuna nel migliore dei modi. Sostanzialmente, ci vengono offerte anche qui due possibilità riguardo il modo in cui affrontare il gioco: la modalità arcade e quella che invece rispetta realisticamente la fisica delle moto. Scendendo in pista nella prima di queste due modalità si avverte, limitazioni del sistema di controllo a parte, un grande "feeling" con il mezzo, al punto che la pratica necessaria a percorrere un giro di pista, senza dover per forza spazzare l'asfalto con la propria tuta a ogni curva, la si ottiene solo con tempo e pazienza. Gli inserimenti in curva e le relative frenate sono probabilmente l'aspetto più difficile da padroneggiare e ci si rende immediatamente conto che raggiungere la vetta non sarà un affare da poco. Straordinaria la sensazione di controllo al limite che si prova quando vediamo il muso della nostra motocicletta impennarsi verso il cielo a seguito di un'accelerazione troppo brusca. Le mani sudano, si cade, si cade ancora, ci si rialza, si percorrono due giri e si cade daccapo e siamo ancora in modalità arcade! Un rapido passaggio dal menu, un click per selezionare la modalità realistica, si scende di nuovo in pista e le cose si complicano ulteriormente. Le accelerazioni improvvise, così come le frenate troppo brusche, ci sbattono al suolo come inesperti cowboy disarcionati da un purosangue. Scordiamoci pure la permissività che la moto sembrava concederci quando danzavamo indisturbati sui cordoli o quando azzardavamo pieghe esagerate per guadagnare velocità in curva. Un vero spettacolo! GP 500 è una simulazione vera e propria e come tale ci fa comprendere che Max Biaggi non è solo il fidanzato di **Anna Falchi**, ma un pazzo suicida alla stessa stregua dei vari Doohan, Criville e compagnia, tutti un po' svitati e tutti molto abili nel rimanere incollati al

In assenza di specchietti, l'unico mezzo per guardarsi alle spalle è proprio quello di "Guardarsi alle spalle" e nel gioco è reso magnificamente.

La sensazione di dolore fisico è quasi avvertibile in prima persona. Prima di prendere confidenza con il gioco vedrete spesso questa scena.

Una cosa del genere va controllata alla perfezione, altrimenti ci si ritrova in un baleno con la schiena sull'asfalto.

proprio cavallo d'acciaio quando sfrecciano a velocità impensate sulle curve più insidiose. Tale impressione di realismo è destinata ad aumentare dopo una veloce visita ai box, dove scopriamo di poter intervenire su gomme, sospensioni, motore e cambio alterando valori, modificando parametri e operando scelte che poi potremo sperimentare in pista nel tentativo di limare qualche secondo alla nostra prestazione. Ok, abbiamo stabilito che il gioco è realistico, difficile da padroneggiare e affascinante allo stesso tempo, altrimenti non si spiegherebbe perché, dopo essere caduti circa ottocento volte, siamo ancora qui a girare in pista. Ma graficamente è bello? Beh, le immagini le vedete da voi: caspita, se è bello! I circuiti sono ricreati perfettamente, la sensazione di velocità ci accompagna e il bad clipping, pur presente in alcune sezioni, non infastidisce. La realizzazione grafica delle motociclette è molto buona e permette di godersi vere chicche quali gli effetti di riflessione sul telaio. Ottime anche le animazioni dei piloti, sia in fase di gara, sia nel giro d'onore quando la telecamera esterna rende il tutto molto televisivo. Lo sfruttamento delle telecamere è magistrale in fase di replay, dove ci viene concesso il gusto di rivedere la corsa proprio come se ci trovassimo davanti al televisore. Le altre visuali comprendono le classiche dall'alto, da lontano, in soggettiva dagli occhi del pilota o da appollaiati sul parafango anteriore, perché "*De gustibus non disputandum est...*". E i difetti? Qualcuno ce n'è. Aldilà della difficoltà insita nel gioco, che però potrebbe rappresentare per alcuni un sicuro motivo di richiamo, c'è da segnalare come il sonoro non sia esaltante, rendendo il rombo del motore della vostra 500 qualcosa di simile al ronzio di una zanzara infilata nel vostro casco. Oltre al già citato bad clipping c'è poi da segnalare un certo rallentamento del gioco quando in pista si trovano tutti e ventiquattro i concorrenti. È vero che è possibile scalare i rivali a dodici e ridurre il dettaglio, ma questo rallentamento potrebbe condizionare le partite in multiplayer, dove è possibile sfidarsi su un tracciato a scelta tra quelli disponibili regolando anche la presenza di eventuali moto controllate dalla CPU. Seriale, modem e Internet sono le opzioni disponibili.

I difetti di cui sopra non pregiudicano comunque il valore del gioco e possiamo dire che allo stato attuale solo *Superbike World Championship* può reggere il confronto. Niente da dire, *GP 500* farà la felicità di

In coda al gruppo degli inseguitori, in attesa di trovare spazio per superare e ricongiungersi ai primi.

Ecco il Ghost Pilot che ci farà compagnia nella modalità Time Attack segnalandoci il nostro giro migliore.

Una cosa del genere va controllata alla perfezione, altrimenti ci si ritrova in un baleno con la schiena sull'asfalto.

Stavolta è andata male. Un errore in curva ci costa una violenta e dolorosa caduta nella sabbia.

La bandiera gialla indica un incidente avvenuto. Anche i piloti controllati dal computer, spesso, sbagliano e cadono.

"Le mani sudano si cade, si cade ancora, si percorrono due giri e si cade daccapo e siamo ancora in modalità arcade"

Nato a Brescia il 16 giugno del 1942, **Giacomo Agostini** è cresciuto a Lovere, nei pressi di Bergamo, e dall'inizio della sua carriera agonistica nel luglio del 1961 fino al momento del suo ritiro dalle corse, ufficialmente annunciato il 22 dicembre 1977, ha collezionato 311 vittorie. 122 Gran Premi, 12 Isle of Man TT, 18 campionati italiani e 15 campionati del mondo. Può anche vantarsi di non aver mai subito incidenti di rilievo e di aver portato alla celebrità la MV Augusta, motocicletta con la quale ha indissolubilmente legato la sua carriera nonostante abbia gareggiato anche a bordo di Morini, Yamaha e Suzuki.

chi ha sempre sognato di cimentarsi gomito a gomito con i piloti del motomondiale e ha tutte le carte in regola per piacere anche a chi non mastica motociclismo. Un vero peccato che non esista una sezione dedicata ai campionati del passato, una specie di omaggio sullo stile di quello presente in *Monaco GPRS 2* dedicato al grande **Giacomo Agostini** e alle sue numerose vittorie.
Forse, per qualcosa del genere, dovremo aspettare un *Grand Prix Legends* formato due ruote.

GAUGE

What u Need

Le pretese hardware per correre fianco a fianco con Doohan e Biaggi sono più o meno nella norma. Un Pentium 266 con 64 Mb di RAM saranno in grado di fornirvi una bauona esperienza di gioco, affiancati ovviamente a un buon acceleratore grafico compatibile Direct 3D. È inoltre supportata l'accelerazione sonora tramite lo standard EAX di Creative (SB Live!). Potrete ovviare all'assenza di una periferica specifica utilizzando un joystick. Non sarà come un manubrio vero, ma insomma...

Alternative

Superbike World Championship (Electronic Arts)
Un piccolo gioiello di programmazione made in Italy a opera di quella Milestone già nota per la serie *Screamer*. Il gioco offre due modalità: una arcade godibilissima e una simulativi molto precisa, oltre a una splendida grafica.

Castrol Honda (Interactive Entertainment)
Sempre in ambito Superbike, *Castrol Honda* è un titolo molto ben fatto, ma che per qualche motivo non riesce a imporsi come standard nel suo genere. Si tratta comunque di un gioco progettato con molta attenzione e assai divertente.

Molto pregevole, nel menu si può gustare un giro di pista del circuito prescelto per rendersi conto del tipo di tracciato.

Le riprese esterne hanno poco da invidiare a quelle televisive. Inutili per guidare ma spettacolari per gustarsi i replay.

Il momento del via è meno emozionante rispetto a una gara di formula uno, ma è comunque esaltante.

Storia del motomondiale

Il motomondiale ha nella classe 500 la sua competizione regina. Il primo campionato disputato è datato 1949 e fu vinto dal britannico Leslie Graham in sella a una AJS. Da allora la competizione ha visto diciotto vincitori, molti dei quali hanno segnato con il loro talento il corso del motociclismo agonistico. In testa alla graduatoria c'è il nostro Giacomo Agostani, tuttora insuperato con i suoi otto titoli mondiali vinti in questa cilindrata. Al secondo posto c'è l'attuale leader del campionato Michael Doohan, con cinque vittorie. Seguono poi Eddie Lawson, Mike Hailwood, John Surtees e Geoff Duke con quattro vittorie, Barry Sheene e Kenny Roberts con tre titoli e via via tutti gli altri. Tra gli italiani, oltre all'inarrivabile Agostini, troviamo Umberto Masetti con due mondiali, Libero Liberati, Marco Lucchinelli e Franco Uncini con un titolo mondiale a testa. Per maggiori informazioni consultate il sito ufficiale del motomondiale all'indirizzo **www.dorna.com**

Di Lorenzo Cavalca

Liberi nello spazio profondo

FREESPACE 2

Nei vasti e infiniti confini dello spazio, anche la guerra sembra non aver mai fine: tra incrociatori in fiamme, scontri di caccia, sanguinosi incontri ravvicinati con razze aliene, vi potrete trovare da soli, a compiere delle scelte che condizioneranno il futuro dell'umanità e dei suoi alleati.

www.interplay.com
Editore:Interplay
Sviluppatore:Volition
Distributore: Halifax

Pace e armonia regnano nelle galassie. La minaccia degli Shivan pare essere debellata per sempre e Terrestri e Vasudans vivono ancora in felice concordia sotto l'ombrello protettivo della Confederazione, (the Galactic Terran Vasudan Alliance, GTVA). Nuovi pericoli però incombono: una fazione di terrestri si ribella, con l'obiettivo di stravolgere l'equilibrio creatosi, scatenando una sanguinosissima guerra civile. Durante uno scontro si apre un vecchio "portale" di trasporto, da dove, tra la sorpresa e il panico generale, spuntano, ancora gli Shivan più cattivi e minacciosi che mai... Comincia così *Freespace 2*, il seguito del quasi omonimo titolo, **Conflict: Freespace** uscito un anno e mezzo fa. Per giocabilità e interfaccia dei comandi il titolo risulta piuttosto simile al suo predecessore, ci troviamo di fronte a una simulazione bellica spaziale, ma è nello sviluppo della trama e nell'aspetto grafico che sono stati apportati i maggiori miglioramenti. Tra scontri intergalattici, sorprese e improvvisi voltafaccia si dipanerà la storia. La sceneggiatura, che non ha niente da invidiare alla saga di *Wing Commander* o ai titoli ispirati a *Star Wars*, costituisce, per la sua struttura, uno dei punti di forza del gioco, insieme alla giocabilità e alla sempre gradita "sensazione di esserci". Gli intermezzi filmati, infatti, e i continui richiami alla trama non costituiscono solo la struttura portante dei briefing di missione o dei classici riepiloghi di

Tra le diverse visuali possibili, quella esterna, permette di avere un'idea della situazione... per ora siamo soli...

Prima di una fine crudele e dolorosa la fuga anche se disonorevole è spesso l'unica ancora di salvezza.

Un piccolo e semplice esempio della grandiosità degli effetti grafici...

Pubblicato nell'estate del'98 da Interplay e sviluppato sempre dalla Volition, **Conflict: Freespace** è un mix tra le serie di *Wing Commander* e *Tie-Fighter*. Un felice connubio di azione e simulazione, con una buona realizzazione tecnica di ambienti e combattimenti. Peccato per una trama un pò banale e non sempre all' altezza, e una realizzazione grafica, che adesso comincia a sentire il peso del tempo che passa, ma che già allora non era il massimo della vita. Per tutti gli appassionati di simulatori spaziali rimane comunque, per giocabilità, un must da non perdere.

Trovare rifugio in una nebulosa può rilevarsi spesso una trappola mortale se c'è qualcuno ad attendervi!

Ecco in tutto il suo silenzio e maestosità lo spazio profondo...

fine livello. Pur avendo, infatti, elaborato una sceneggiatura fissa, e della quale, alla fine, non conviene rivelare troppo per non gustarsi i continui colpi di scena, i Volition hanno dato alla trama una forte impronta dinamica. E non è una contraddizione! Come in ogni battaglia che si rispetti, infatti, può capitare, nell'eseguire una missione, di trarre improvvisi vantaggi, o cocenti sconfitte, a seconda del tipo di condotta adottata, che avrà effetti sugli avvenimenti futuri. La struttura del gioco, quindi, non è imperniata sul classico stile: raggiungere l'obiettivo prefissato eliminando tutti i cattivoni che sono di ostacolo. Ciascuna delle oltre trenta missioni è una sorta di "briefing in divenire", di una storia *in fieri*, con eventi che accadono durante il gioco. L'attenzione del giocatore sarà spostata da una parte e dall'altra, cambieranno improvvisamente punti di riferimento e compiti, e si dovranno effettuare scelte morali, alle quali non si è stati per niente preparati.

In un contesto del genere, pare piuttosto saggia la scelta di far proseguire il gioco anche nel caso in cui non si raggiunga l'obiettivo prefissato. Oltre, però, a una trama dalla struttura originale e inusuale per un video-game, anche l'impatto grafico e il sistema "fisico" del titolo contribuiscono a tenere il giocatore a una spanna dal monitor. I Volition sono perfettamente riusciti a ricreare il senso di libertà che dovrebbe caratterizzare ogni ambientazione spaziale. Certo non si è ai livelli di quasi anarchia del poco conosciuto **Escape Velocity**, ma gli unici limiti all'intraprendenza del giocatore sono costituiti dalle linee tracciate dalla sceneggiatura. L'impatto visuale del titolo, poi, fa raccogliere la povera mascella dalla polvere: raggi laser multicolore, effetti luce, illuminazione localizzata, bagliori translucidi sono una manna per gli occhi. Nebulose variopinte, pianeti lontani che cominciano a brillare, a mano a mano che ci si avvicina, grazie all'utilizzo delle tecnica di illuminazione in tempo reale, esplosioni diverse, per visualizzazione e riproduzione di effetti sonori, a seconda delle armi utilizzate, dettagliate texture che avvolgono le carlinghe delle astronavi, costituiscono una piacevole novità che contribuisce ad allietare tutti i momenti del gioco.

Ciò che, comunque, colpisce di più è la diversa dimensione delle unità da combattimento, ben maggiori di quelle del più moder-

Nel scarsamente popolato mondo videoludico dell'universo Macintosh, **Escape Velocity** è un mito. Sviluppato dalla Ambrosia Software (**www.abrosiasw.com**) sulla falsa di riga di Elite è un concentrato di libertà d'azione: possibilità di visitare galassie sconosciute, scoprire mondi, assoggettare pianeti, e creare flotte dopo aver potenziato fino all'incredibile la propria nave. Si può fare tutto e il contrario di tutto con lunico limite di non fare arrabbiare troppo le due parti in conflitto, Federazione e Ribelli, oltre agli alieni, che fungono da terzo incomodo.

Quando l'azione si fa caotica non è sempre facile seguire le indicazioni del computer di bordo.

no **bombardiere** Stealth e, di conseguenza, le loro diverse caratteristiche. Incrociatori e navi-base sono realmente più grandi di un semplice caccia o di una sonda d'esplorazione. Il problema è che non sono colossi d'argilla, ma sono astronavi dotate di un dispositivo d'armamento micidiale in grado di disintegrare con un solo colpo le unità nemiche.

Un caccia danneggiato mentre effettua la manovra di rientro.

Un groviglio di fasci di luce e un turbinio di esplosioni...è il combattimento, la fase più eccitante di *Freespace 2*.

Durante il gioco è capitato di avvistare un incrociatore Shivan, e grazie alla nostra simpatica intraprendenza, invece di attendere rinforzi, abbiamo lanciato subito il nostro stormo di caccia all'assalto. Un paio sono stati subito sbriciolati prima che riuscissero a inquadrare il nemico, altrettanti hanno fatto la stessa fine dopo un incontro ravvicinato con le batterie laser dell'incrociatore e alla fine siamo passati a miglior sorte insieme all'ultimo "pard" rimasto mentre scappavamo, con poco onore, in ritirata. Il tutto per dire che è stata prestata la massima attenzione nel riprodurre un nesso di causa-effetto negli scontri: certo navi-base e incrociatori avranno il loro punti deboli, ma è impensabile abbatterli con una squadra di sei caccia, sebbene questi siano più rapidi e maneggevoli. Occorre il supporto di una potenza di fuoco maggiore, di astronavi dotate di missili capaci di alterare il campo elettromagnetico, facendo saltare i sistemi di puntamento e di avvistamento, oppure utilizzare accorgimenti tattici, portando il bestione nemico all'interno delle nebulose e attaccandolo di sorpresa. Proprio l'utilizzo di questa variante accresce la giocabilità del titolo. All'interno, infatti, di queste variopinte masse di composti. elettro-gassosi tutti gli impianti elettronici in dotazione saltano. È quindi più facile attaccare anche navi piuttosto potenti, ma allo stesso tempo è anche possibile cadere in improvvise e letali imboscate.

Attraverso una moltitudine di combinazione di tasti si ha il perfetto controllo della situazione: si gestisce la propria nave, si comunica con gli alleati, impartendo ordini per chiamare rinforzi o rifornimenti, e si riesce addirittura a configurare i vari

Eccellente il lavoro grafico svolto dalla Volition: il dettaglio della mappatura delle texture che ricoprono la carlinga dell'astronave lascia senza fiato!

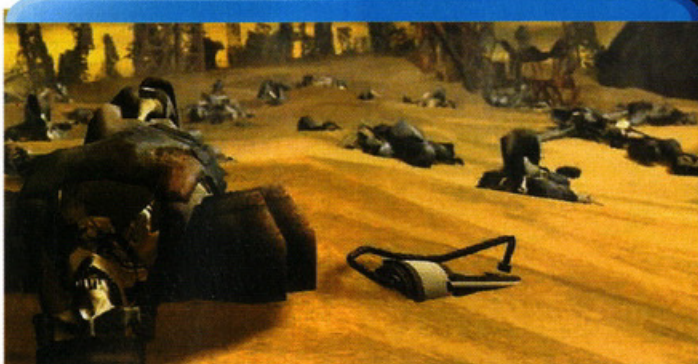
Il **bombardiere** B-2 Stealth è attualmente la più letale e tecnologicamente avanzata unità da combattimento che abbia mai solcato i cieli terrestri. Progettato dalla Boeing (www.boeing.com), può essere armato sia con armi convenzionali sia con testate nucleari. È capace di comunicare con il centro di comando, inquadrare gli obiettivi e svolgere una serie di funzioni senza che la sua presenza sia rivelata, grazie alla velocità e alla quota di volo. Unico difetto è che essendo costruito da un set di materiali compositi ha un costo per unità elevatissimo. Il suo impiego è stato testato, agli occhi di tutti, durante il conflitto nel Kosovo contro le basi serbo-iugoslave.

Il Rock nello spazio

Tra le numerose etichette utilizzate, da addetti ai lavori e non, per spiegare e riassumere lo stile dei protagonisti della scena musicale, c'è anche il "pomp" o "space" rock. La definizione serviva per identificare quei gruppi, che, dalla seconda metà degli anni '70, privilegiavano un sound incentrato su supporto massiccio di tastiere, vocalist dalle tonalità piuttosto alte e una solida sezione ritmica. Angel, Kansas, Journey sono solo alcune delle band più famose alle quali è stato attribuito questo appellativo. Sonorità auliche e wagneriane ma con un'impronta di fondo sempre ancorata al rock-blues di origine britannica, costituiva il marchio di fabbrica del "pomp". Fino alla prima metà degli anni '80 il genere riscosse un ottimo successo commerciale nelle classifiche americane e inglesi. Lo scioglimento poi dei gruppi leader, l'avvento della New wave pop da una parte e del rock patinato e dello "speed" metal dall'altra fecero cadere nel dimenticatoio il genere.

sistemi di puntamento delle singole unità, da quello presente nei caccia da combattimento, fino ai comandi di mezzi dalla devastante potenza di fuoco, che fanno parte della propria forza da combattimento.

La noiosa modalità multiplayer del primo episodio è solo un brutto ricordo. *Freespace 2* supporta fino a 12 giocatori in "dog-fight", cioè una sorta di deathmatch più articolato, e 8 per il combattimento a squadre. Interessante l'inserimento dell'opzione "Squad war" che permette schermaglie tra team di videogiocatori, i cui esiti avranno immediate ripercussioni, in tempo reale, nella mappa stellare. Ciascun giocatore, infatti, comincia con il controllo di un singolo settore di spazio. Sulla base dei risultati dei suoi combattimenti e di quelli della sua squadra potrà conquistare altre zone o vedere drammaticamente ridursi le aree sotto il suo controllo. In conclusione *Freespace 2* risulta un ottimo prodotto, con un sistema di comandi articolato, ma semplice, una buona modalità multiplayer e un impatto grafico e un modello fisico che contribuiscono notevolmente a far immergere nel gioco abbandonando per un po' di tempo qualsiasi sprazzo di vita sociale!

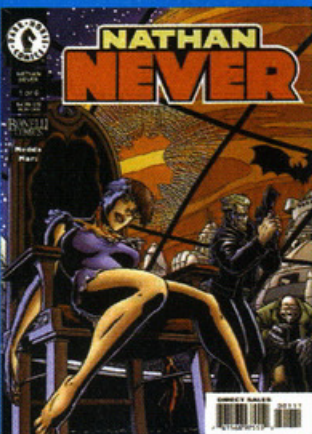
In tutta la sua potenza, un devastante colpo di raggio laser lanciato da un incrociatore...

Filmati di intermezzo, spesso non così lugubri, accompagnano il gioco e spiegano il corso degli eventi.

L'Odissea di Nathan Never

Ideato dal trio, Medda, Serra, Vigna, il migliore agente dell'agenzia Alfa è protagonista dell'omonima, e ad ambientazione fantascientifica, serie fumettistica della Bonelli. Anche se, nella maggior parte dei casi è impegnato nella ricerca di "taglia gole" e di altri simpaticoni nei meandri di una grande metropoli urbana, non disdegna trasferte spaziali, su Marte o in numerose stazioni orbitali. Tutti gli appassionati di science-fiction e non che non conoscano ancora il personaggio e il suo mondo devono assolutamente acquistare (sono tre maxi-volumi) la saga dei Tecnodroidi, che si svolge su una linea temporale diversa dalla serie. Vi fanno capolino tutti gli elementi caratteristici alle saghe spaziali. Le vignette e i disegni di questa bellissima storia pullulano di esseri tecno-organici, gigantesche navi spaziali realizzate nel minimo dettaglio, strumenti tecnologici e avvenieristici e il tutto è perfettamente inserito in una sceneggiatura geniale che fa venir voglia di divorare una pagina dopo l'altra.

GAUGE

89
SINGLE PLAYER

8
MULTIPLAYER

What u Need

L'Interplay assicura che un Pentium 200 con scheda 3Dfx sia sufficiente per far girare *Freespace 2*: Per godere però appieno degli effetti vivisi e per avere un frame rate decente è consigliabile un P 2 266 con almeno 64 ram di memoria. Il titolo supporta le principali schede acceleratrici presenti sul mercato. Per il trasferimento dei dati sull'hard disk, sono disponibili varie opzioni. Per quella base occorrono 150 MB.

Alternative

DESCENT III (Interplay)

Anche se è un ottimo sparatutto può piacere agli amanti dei simulatori spaziali per il largo uso di ambienti all'aperto. Un'ottima modalità multiplayer e una grandiosa giocabilità garantiscono ore di divertimento purissimo.

DARKLIGHT CONFLICT (Electronic Arts)

Un'eccellente grafica renderizzata e una giocabilità in pieno stile arcade sono i punti di forza di questo simulatore spaziale senza nessuna concessione ad una trama complicata, ma ispirato da pura azione.

Di Gianluca Tosca

Una semplice mano rischia di far trionfare i cattivi

DARKSTONE

www.darkstonenews.com
Editore: Electronic Arts
Sviluppatore: Delphine Software
Distributore: C.T.O.

C'è ancora estremo bisogno di eroi che imbraccino le armi per sconfiggere il male sotto forma di negromante dragone

La definizione "gioco di ruolo fantasy" dovrebbe, soprattutto con l'avvento in massa dei videogiochi, acquisire una nuova accezione. Più semplicemente la parola "fantasy" non si deve riferire soltanto al contesto teatro di tutte le avventure, ma pure alla fantasia dei responsabili addetti alla trama, che con impareggiabile sagacia hanno partorito mille sfaccettature nella consueta equazione: buoni meno super malvagio uguale mondo salvo. Divinità, dragoni, negromanti, gorgoni, tutti in possesso di un qualche ammennicolo o potere che potrebbe regalare loro il dominio del mondo, se impavidi e inizialmente inesperti avventurieri non si sobbarcassero incredibili oneri per ribaltare la situazione. Si tratta, forse, di una delle correnti culturali moderne di maggior presa del '900. I giochi di ruolo sono stati la brillante invenzione che ha reso manipolabili a piacimento i sogni e gli incubi di **scrittori** e pensatori. E dopo tanto tempo le storie e le idee hanno raggiunto un grado di raffinatezza quasi sempre notevole. Nel caso di *Darkstone*, la dea della vita Kaliba sconfisse la Morte donando ai Druidi suoi sacerdoti la Sfera del Tempo, pietra originata dalle lacrime della divinità. Successivamente i fedeli servitori da Kaliba la spezzarono in sette parti affidandole ad altrettanti guardiani e a luoghi impenetrabili. Ora il male è tornato nelle vesti di Draak, Druido reietto, che si votò alla negromanzia per ottenere il potere assoluto. Giunse persino a sfidare la dea della Vita, la quale riuscì a sconfiggerlo al prezzo di una mano che l'infingardo portò con sé nelle viscere dell'inferno. L'oggetto venne profanato e tramutato nella Mano Astrale, artefatto capace di evocare il Signore dei Dragoni e corromperne l'indole di antico alleato dell'umanità. A tal punto che lo stesso Draak ha acquisito il potere di trasformarsi in una di quelle **creature leggendarie**. Quasi superfluo aggiungere come il mondo sia saccheggiato dalle sue

I prezzi del fabbro non si possono dire economici, anzi direi piuttosto esosi.

Lasciare oggetti incustoditi nel villaggio servirà a non sovraccaricare troppo l'inventario.

Il tranquillo pescatore parla di un isola irta di pericoli; figurarsi se non dovrete recarvici.

Robert E. Howard può essere considerato come uno dei profeti **scrittori** della narrativa di Spada & stregoneria per aver deliziato le platee con personaggi quali Conan il cimmero, Salomon Kane l'indagatore dell'incubo (altro che Dylan Dog!), King Kull e altri. Deviò spesso dal melenso lieto fine, rendendo le sue storie impareggiabile miscela di emozioni, drammaticità e personaggi dalle fattezze canoniche ma con grande spessore emotivo. Scelse la discutibile via del suicidio nel 1936, lasciando, comunque, un buon patrimonio di scritti.

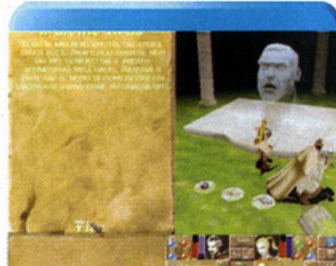
Una panoramica di tutti i personaggi che potrete annoverare tra le vostre agguerrite file.

"In **Darkstone** non sarete **soli** perché un'interessantissima **opzione** consente di attrezzare il proprio **party** con ben due personaggi"

La spettacolarità degli incantesimi crescerà con la potenza degli stessi, ma non tutti saranno efficaci contro gli stessi mostri.

La regolazione istantanea dell'inquadratura tramite i tasti cursore è utilissima soprattutto in combattimento.

creature demoniache e l'unico modo per ribaltare la situazione sia ritrovare le sette parti della Sfera del Tempo. Nelle veci di un guerriero, mago, ladro e sacerdote oppure la loro controparte femminile verrà intrapreso il viaggio, ma in *Darkstone* non sarete soli perché un'interessantissima opzione consente di attrezzare il proprio party con ben due personaggi: uno controllato manualmente e il restante dal computer. Naturalmente, si può effettuare lo scambio di controlli in qualsiasi momento, gestire contemporaneamente gli inventari e decidere se i due esplorino insieme le locazioni oppure andare soli allo sbaraglio. Addirittura è selezionabile il livello di mana che la CPU può gestire per lanciare gli incantesimi del combattente sotto la sua guida. Un ovvio consiglio è di assoldare due personaggi complementari che possano assieme virtualmente annullare ogni debolezza. Già nelle caratteristiche dei personaggi s'intravede una notevole affinità con *Diablo*, il gioco della Blizzard che spopolò qualche anno fa e che gli acquirenti del nostro numero uno hanno potuto gustare o rigustare. Ebbene, è giusto anticipare che i punti di contatto sono moltissimi e superficialmente si potrebbe vedere *Darkstone* come un specie di evoluzione completamente tridimensionale del suddetto gioco. Alcune somiglianze sono veramente sconcertanti, ma ritengo che i nuovi elementi inseriti siano sufficienti per non far parlare di uno sgradevole clone, quanto piuttosto di una nuova avventura che conservi i punti di forza di un'opera molto apprezzata. Con queste premesse, la semplice interfaccia punta e clicca con i due tasti del mouse per muoversi, combattere e lanciare incantesimi dovreste vederla più bonariamente. Nell'identica maniera dell'inventario a celle e degli spazi ove collocare armi, armature, monili magici e così via. Ogni classe, avrà comunque i suoi indumenti e armi specifiche, tanto che il fabbro all'interno della città principale presenterà quattro categorie specifiche di articoli dalle quali attingere a seconda degli eroi. Il villaggio nel quale prenderanno il via i vostri travagli offrirà tutte le comodità e i servizi necessari a degli avventurieri. Una **locanda** offrirà ristoro alle fatiche in cambio di oro sonante; l'indovina riconoscerà gli oggetti e libererà i personaggi da malefici di ogni genere; il mago offrirà pergamene e pozioni, gioielli magici e gli importantissimi libri per annoverare definitivamente incantesimi nel proprio libro; fa capolino anche la figura dell'usuraio, ottimo deposito per non ingombrare l'inventario di contanti; c'è il campo di allenamento nel quale apprendere al meglio tutte le tecniche di combattimento;

Le zone vicine ai dungeon non sono enormi, ma offrono ottimi spunti di esplorazione e combattimenti.

Una divinità senza fedeli chiede aiuto, ma occhio a non volersi riprendere il cibo offertogli.

Quanti abbiano sempre desiderato una pennellata di "umanità" negli eroi sono stati accontentati. Badare a punti magia ed energia vitale non è più sufficiente, perché i combattenti si dimostrano delle buone forchette. Una terza barra terrà d'occhio il livello di cibo in ogni personaggio ricordandovi quando dovrete far mettere loro qualcosa sotto i denti. Altrimenti preparatevi a perdere energia vitale, pensando alla **locanda** dove avreste potuto fare scorta di svariate leccornie.

Non solo **creature leggendarie**, perché la realtà vanta i famosissimi draghi di Komodo, isola indonesiana che ospita questi paciosi sopravvissuti del passato. Grandi mangiatori di carne, razzolano sul nostro pianeta dal lontano Giurassico e la loro lunghezza si aggira intorno ai tre metri. L'ambiente prediletto è l'arida savana costiera o insulare e l'indole è quanto mai pacifica verso l'uomo; per cui, se mai capiterà di passare dalle parti di Bali, una gita a Komodo è un "obbligo" al quale si dovrebbe adempiere molto volentieri.

un simpatico saggio in grado, sempre per soldi, di insegnare abilità specifiche a seconda degli eroi e, per concludere, una fitta fauna di abitanti che si precipiteranno da voi per affidarvi quest minori (quasi sempre si tratterà di trovare oggetti particolari) e promettervi ricompense pecuniarie. Al di fuori di questa piccola oasi si estendono le quattro regioni popolate da ogni sorta di mostri. Collocate in sequenza, saranno tutte da esplorare e conterranno l'ingresso alle sezioni di sotterranei e alcuni elementi che celano le missioni più corpose e remunerative. Sempre in queste locazioni avrete il primo incontro con i **nemici** dove tutte le restanti possibili incognite rimaste si tramuteranno in dati certi. Parlo della varietà di creature ostili e delle loro peculiarità; lanceranno incantesimi, avranno diversi quozienti intellettivi e risposte ai vostri attacchi, facendosi sempre più forti e numerose col procedere del gioco. Per fortuna anche i vostri beniamini saranno dotati di abilità innate che affiancheranno le magie e potranno essere sviluppate pagando nella città, rivelandosi molto utili in diverse situazioni. Conoscere molti incantesimi si rivelerà assolutamente indispensabile nei combattimenti, qualsiasi accoppiata di classi abbiate scelto. A questo proposito, posso dare una buona notizia dicendo quante arti arcane avrete a disposizione e che effetti spettacolari dovrete aspettarvi. Meno piacevole, immagino, sarà sapere che il punteggio necessario nella conoscenza magica dei personaggi sarà piuttosto alto anche per i sortilegi minori. Di luoghi ove fare punti esperienza per aumentare di livello ce ne saranno in abbondanza, con un totale di oltre venti livelli di diversa ambientazione dotati delle caratte-

Sembra che l'allegro gruppetto di scheletri ami le belle donne, o almeno la loro vita..

Uno spazioso inventario consentirà di accumulare oggetti da rivendere a buon prezzo in città.

"Siamo di fronte a un prodotto TECNICAMENTE molto valido abile a esaltare gli AMANTI del genere, ma che arranca un poco nell'impatto emotivo"

Le diverse creature, i **nemici** che vi sfideranno nei Dungeon e nelle aree immediatamente circostanti, potranno essere a livello base oppure "capi", con un incremento delle abilità proporzionalmente all'impegno richiesto per il loro abbattimento. Da non sottovalutare assolutamente queste differenze che, in azioni concitate, potrebbero costare molto care.

Come sempre, presidiare una porta sarà un'ottima tattica per non essere sopraffatti dal numero dei nemici.

Gli amanti del **tridimensionale** dovrebbero trovare irresistibile una battaglia combattuta addirittura personalmente. È non solo uno scontro, ma interpretare dal vivo ogni fase di un GdR: aumentando di livello, compiendo missioni, sconfiggendo orride creature e salvando fanciulle. Tutto questo non sarà più dipendente dalla vostra capacità visionaria e immaginativa, quanto piuttosto all'abilità d'interpretare dal vero il personaggio scelto assieme a tantissimi altri appassionati. Un'accurata lista di contatti suddivisi per regione si trova al indirizzo Internet: **http://gilda.it/adunanza/associazioni/.**

ristiche principali di generarsi sotto differenze fattezze a ogni nuova partita cominciata e di maestose ambientazioni. Ogni particolare fruirà di una rappresentazione **tridimensionale** e di musiche a tema molto gradevoli. La struttura di gioco non comprenderà soltanto combattimenti e compravendite di materiale perché ho potuto constatare personalmente come siano stati concepiti alcuni semplici puzzle per rendere più vario il gioco e s'incontrino numerosi personaggi di ogni genere con cui interagire. I dialoghi saranno nella lingua d'Albione supportati da una precisa traduzione testuale in italiano. Traspare chiaramente come persino aspetti relativamente marginali non siano stati lasciati al caso e come il giudizio globale non possa che essere profondamente positivo. Nonostante ciò, l'incombente sensazione di già visto mina in parte il coinvolgimento emotivo, rendendo il susseguirsi dei livelli quasi meccanico e privo del brivido di conoscenza che fece la fortuna di *Diablo*. Siamo di fronte a un prodotto tecnicamente molto valido abile a esaltare gli amanti del genere, ma che arranca un poco nell'impatto emotivo; aspetto, a mio parere, fondamentale in un'attività ricreativa particolare come un videogioco. Considerazioni analoghe si possono assegnare al multiplayer, dove *Darkstone* supporta i protocolli di rete LAN e Internet, permettendo partite fino a quattro giocatori contemporaneamente. Sono utilizzabili i personaggi creati nella modalità giocatore singolo, permettendo di avventurarsi nel gioco via rete con eroi non certo deboli e sparuti. L'idea d'inserire una sorta di linguaggio cifrato per i messaggi è molto azzeccata, così come il sistema che consente all'ultimo che lascia il campo di gioco di registrare tutti i dati della partita appena svoltasi. Insomma, è stato realizzato tutto **accuratamente**, tuttavia manca ciò che fece di *Diablo* uno dei più appetibili e coinvolgenti giochi di ruolo da provare on-line. Su Battle.net si poteva, e si può, parlare per ore negli spazi adibiti a chat, scegliere tra numerosi canali tematici e tra numerosissime partite diverse ove potersi inserire. Per non parlare di tutti i retroscena e tipologie di giocatori che si erano formate; gli infidi PK, i malvisti Cheater o i duplicatori di oggetti erano solo alcune delle categorie in voga. Le differenze sembrano evidenti: abbiamo, infatti, da una parte un buon prodotto da giocare in multiplayer e dall'altra quello che, nell'allora ristretta utenza italiana di Internet, si elevò a un piccolo fenomeno di costume.

Il futuro è svelato (o quasi)

Nell'era del dominio dei Media ciò che si dice ha sempre maggior credito di quello che è in realtà o che ha ancora da essere, per cui non voglio annoiare tutti con lezioni di sociologia spiccia, quanto piuttosto rivelare tutto ciò che si conosce riguardo a una prossima espansione di *Darkstone*. La lavorazione dovrebbe richiedere ancora un po', tanto da lasciare il tempo a tutti voi di giocare fino in fondo il titolo base. Mi permetto una tale ipotesi analizzando la fonte delle notizie sul prossimo add on: indiscrezioni e messaggi carpiti da vari forum e simili; ben lontani da una qualsivoglia dichiarazione ufficiale della software house. In breve, dovrebbe essere realizzato un editor per le quest di semplice utilizzo; gli stessi ritratti e caratteristiche dei personaggi dovrebbero guadagnare ampi margini di manipolazione; non mancherà una nuova classe e la possibilità di condurre ben due personaggi nelle sessioni multigiocatore; l'ambientazione delle missioni non sarà più esclusivamente nei vari dungeon e, novità assoluta, alcuni combattenti dovrebbero poter fruire di due armi contemporaneamente. Ripeto che si tratta soltanto di gossip non confermati, ma con un po' di fortuna lo saranno presto.

Un villaggio solitario non ancora saccheggiato avrà certamente qualche maledizione pendente che dovremo sventare..

Merita una menzione particolare il ricco e **accuratamente** aggiornato spazio Web di Darkstone. Uno sguardo all'indirizzo **http://darkstonenews.com** vi terrà sempre aggiornati sulle ultime novità del prodotto, quantificabili principalmente in vari patch (siamo già alla versione 1.03, se non ricordo male) e alcuni suggerimenti su particolari tattiche di gioco e classificazione di oggetti o mostri.

Un tempio degli uomini lucertola nasconde un frammento della Pietra del Tempo, ma non sarà facile prenderlo.

GAUGE

80 — SINGLE PLAYER

5 — MULTIPLAYER

What u need

Evitate con tutta tranquillità di correre a prendere il Pentium III e le periferiche dell'ultima generazione, perché il buon *Darkstone* andrà benissimo anche sui PC quasi in andropausa. Un P200 MMX, una vetusta 3DFX e soli 32MB di memoria RAM basteranno senza affanni a rese soddisfacenti. Un lettore CD 8X consentirà una visione ottimale dei filmati; alla faccia dei super costosissimi computer!

Alternative

Diablo (Blizzard)

I punti di somiglianza con *Darkstone* sono veramente notevoli, soprattutto considerando anche l'espansione *Hellfire* che realizzò la Sierra mesi dopo l'uscita del gioco. Comincia a essere datato, ma è sempre bellissimo.

Fallout 1 & 2 (Interplay)

Qualcosa di completamente diverso, dove draghi e vampiri lasciano il posto a uomini e animali deformanti dall'olocausto nucleare. Inoltre il gioco è a turni e presenta una vastità di locazioni assolutamente da non sottovalutare.

Di Mauro Ortolani

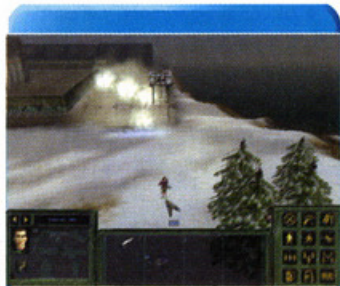
Quando il mercenario va di moda

Shadow Company

Si annuncia una svolta nella strategia su PC. Non più orde di combattenti che si scontrano in epiche battaglie campali, ma un manipolo di guerrieri addestrati da guidare con circospezione e cura

www.gtgames.com
Editore: UbiSoft
Sviluppatore: Sinister Games
Distributore: UbiSoft

L'era degli strategici in tempo reale così come li conoscevamo sembra definitivamente, e fortunatamente, tramontata. A mio modesto avviso, il recente *Tiberian Sun* ha infatti scritto l'epitaffio di un genere morente, genere da me e da molti amato fino allo spasimo che ha però subito un inflazione pari solo a quella degli sparatutto in soggettiva. Alcuni si ostinano a riproporre il contrito schema: "raccogli risorse, ammassa truppe, distruggi il nemico", altri hanno preso strade diverse (un esempio su tutti: Blizzard con *Warcraft 3*), altri ancora stanno perfezionando l'idea di partenza con elementi molto innovativi (se non mi credete fate un salto a www.totalwar.org e date un'occhiata a *Shogun*, in arrivo da Dreamtime Interactive per Electronic Arts). L'ultima tendenza in fatto di strategia sembra però essere quella del miglioramento grafico a discapito del numero di unità in campo, ma una battaglia combattuta tra eserciti di cinque uomini per parte non può dirsi tale. Il brillante escamotage è stato quindi quello di basarsi sui combattimenti a squadre o su gruppi di infiltrati. Sono così nati *Commandos*, *Rainbow Six*, *Hidden & Dangerous* e, ora, *Shadow Company* che può essere definito una versione tridimensionale di *Commandos* arricchita da un buon numero di caratteristiche assai intriganti. L'ambientazione riguarda una figura entrata nell'immaginario collettivo grazie a innumerevoli film, romanzi e, ultimamente, videogiochi: **il mercenario.** Nel caso specifico ci troviamo alle prese con la Granite Corporation, organizzazione che si occupa del reclutamento di mercenari da utilizzare in casi particolari e crisi internazionali. La Granite è nota per la sua professionalità, ma nell'ultima missione qualcosa è andato storto e un gruppo di mercenari è stato abbandonato al suo destino a seguito di un'operazione non andata a buon fine. Situazioni del genere accadono in ambienti come questo, ne sa qualcosa **Rambo,** coinvolto in qualcosa di simile in uno dei suoi film. *Shadow Company* inizia proprio così, con voi impegnati a togliere dai pasticci il vostro gruppetto di mercenari abbandonati in Angola, operazione che vi richiederà un po' di tempo, visto il livello di difficoltà del gioco. A questo proposito occor-

Foto di gruppo con Uzi. I quattro uomini della nostra pattuglia si godono un attimo di relax prima di tornare all'opera.

In mancanza di meglio, una granata può far saltare un reticolato. Più drastica di una cesoia, ma anche molto più rumorosa.

Utilizzare veicoli può essere rischioso. L'automobile, in questo caso, è stata resa inservibile, così come i nostri mercenari che erano all'interno.

Per la serie "Cartolina da Auschwitz", eccovi una panoramica del campo di prigionia dove dovremo penetrare per liberare un prigioniero politico.

Son morto nel Katanga, venivo da Lucera, avevo quarant'anni e la fedina nera... Con queste parole inizia la canzone **"Il mercenario"** in voga tra i paracadutisti della brigata Folgore. I fatti recenti hanno messo in cattiva luce la brigata e i suoi uomini, ma troppo spesso si dimentica che i paracadutisti sono, e sono sempre stati, lunico corpo militare che ha permesso al nostro paese di ben figurare nelle occasioni internazionali.

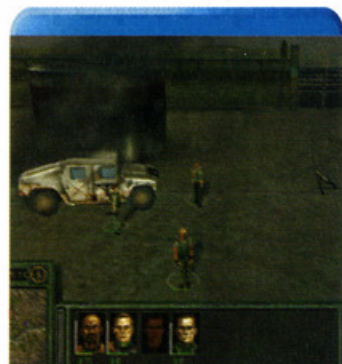
Una scaramuccia all'interno di un centro abitato. Muoversi nella penombra può fare la differenza...

re dire che le missioni, diversamente da quanto accadeva in *Commandos* (una delle critiche più feroci era proprio questa), non avranno un corso stabilito, nel senso che i vari obbiettivi che dovrete raggiungere potranno essere perseguiti in qualsiasi ordine e con qualsiasi mezzo. Un punto a favore dei programmatori è proprio la totale libertà di azione che sono riusciti a inserire nel titolo. Questo, se da un lato lascia completamente liberi di adottare tattiche personalizzate, dall'altro disorienta un po' nel caso di ripetuti fallimenti, quando si

È nel terzo film della serie che **Rambo** torna in Vietnam a liberare il suo colonnello prigioniero. Dopo essere riuscito nel suo compito, l'eroe viene abbandonato al suo destino da coloro che avrebbero dovuto prelevarlo e portarlo al sicuro. La vendetta arriverà solo alla fine del film, quando Sly pronuncerà la storica frase: "Tu sei il male... io sono la cura", rivolgendosi al responsabile del tradimento poco prima di disintegrarlo.

Niente di meglio che piazzare una carica e farla poi detonare a distanza godendosi I fuochi d'artificio, oltre allo splendido panorama.

è portati a chiedersi cosa il gioco vuole esattamente da noi e se non è forse il caso di darsi al ramino o a una bella partita a *Tetris*. In ogni caso, dopo la prima missione, altre ne verranno, con le condizioni climatiche più disparate e con i compiti più vari: salvataggio o recupero di prigionieri, eliminazione di forze ribelli, attacchi a obbiettivi specifici e compiti analoghi saranno il vostro pane quotidiano, nel senso di guadagno vero e proprio! Siete mercenari, non lavorate per la gloria. Ogni missione portata a termine frutterà un po' di denaro che reinvestirete immediatamente per assoldare nuovi elementi e acquistare armi ed equipaggiamenti migliori. L'agilità dell'interfaccia riguarda anche i **menu** che utilizzerete per queste attività, oltre che il gioco vero e pro-

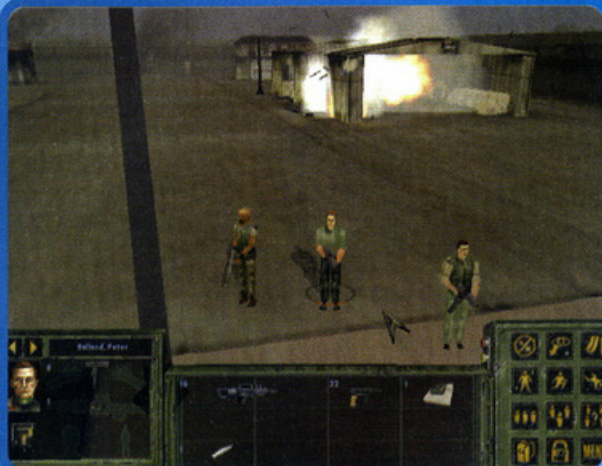
Una base da far saltare. Notate sullo sfondo la nebbia che conferisce un aspetto realistico e nasconde l'aggiornamento dei poligoni.

Il mezzo corazzato che abbiamo usato per arrivare qui è giunto agli sgoccioli, come testimonia il denso fumo che ne fuoriesce.

Il nostro datore di lavoro, con l'intelligenza insita nell'espressione e una qualità facciale pari solo a quella della camicia che indossa.

Studiate la mappa delle operazioni, leggete il briefing e stabilite l'ora di inserimento.

Controllate i mercenari disponibili e offrite loro un incarico per la missione in corso.

Acquistate armi ed equipaggiamento, forniteli ai vostri uomini e preparatevi a partire.

"equipaggiare, acquistare, assumere; sono tutte cose a portata di uno o due click, e la sensazione "user friendly" aumenta nel corso delle missioni"

Un deposito d'armi da far saltare è uno dei tanti obbiettivi che dovremo raggiungere. In questo caso la missione è stata portata a termine.

prio. Equipaggiare, acquistare, assumere; sono tutte cose a portata di uno o due click, e la sensazione "user friendly" aumenta nel corso delle missioni. I Sinister hanno avuto sicuramente il loro daffare, ma il risultato è un'interfaccia snella, agile e funzionale che permette un controllo molto preciso dei propri uomini, coadiuvato anche da un sistema di rotazione della visuale controllabile via tastiera, ma anche via mouse. L'engine è discretamente in forma e permette di provare una sensazione molto piacevole nell'esplorare in lungo e in largo l'area di gioco; tuttavia non è esente da qualche pecca e l'aggiornamento dei poligoni dà luogo a qualche sgradevole effetto di bad clipping, nonostante la presenza della nebbia, astutamente utilizzata dai programmatori, mascheri un po' questa mancanza. Ciò che invece non convince del tutto è l'intelligenza artificiale degli avversari, a tratti molto realistica, altre volte sconcertante. Non ha molto senso venir scoperti da una sentinella dopo aver calpestato una foglia secca se poi possiamo lanciare una granata nel mezzo di una base completamente indisturbati. Altrettanto curioso è il fatto di poter scorrazzare con un panzer all'interno di un campo di prigionia e schiacciare le inermi guardie come se stessimo giocando a *Carmageddon*. È vero che generalmente questi aspetti hanno importanza marginale e salteranno fuori solo in determinate circostanze senza nulla togliere all'aspetto tattico (ergo: al panzer ci dovete prima arrivare), ma è un peccato che certe reazioni un po' "stupide" rovinino l'atmosfera di realismo a tratti palpabile. A parte questo, si notano altri aspetti molto convincenti, come le possibilità di movimento dei mercenari, che possono correre, camminare, strisciare o procedere stando abbassati, il poter dare loro un minimo di formazione di combattimento, in linea o a cuneo, e il fatto che acquistino esperienza tra una missione e l'altra, utile per poter ottenere i migliori risultati da armi particolari come lo shotgun o lo **sniper rifle,** oltre che potenziare le abilità mediche o le capacità di agire nell'ombra.

La telecamera rotante permette anche visuali tipo questa, dall'alto. Utilissima per programmare i movimenti nel modo più conveniente

Un must nella quasi totalità dei giochi di sparatorie odierni. Arma a lunghissimo raggio che necessita di un operatore esperto, nella realtà, dannazione degli avversari nei videogiochi in stile Half-Life. In Team Fortress, un singolo colpo di **sniper rifle** può abbattere un avversario con 300 punti armatura e 150 di Health.

Sul terreno innevato ingaggiamo un rapido scontro a fuoco con le sentinelle. I veri problemi inizieranno poco più tardi.

Pochi Vs Tanti

Lo scontro di massa ha lasciato il posto alla microgestione di piccole unità di combattenti. Genere già frequentato in passato, basti pensare al vetusto, ma immenso, *Space Hulk* della Electronic Arts, tratto dall'omonimo boardgame e basato sugli scontri di piccole pattuglie di Marine spaziali contro orde di alieni. Come non citare poi la saga *X-com* e i suoi combattimenti a turni, esempio seguito dalla SSI per il suo *Soldiers at War* e dalla *Sir-Tech* per i suoi due *Jagged Alliance*. In tempo reale e non a turni, il più significativo è forse il pluridecorato *Commandos*, della Eidos. In tempi più recenti il 3D ha permesso di scendere nel dettaglio: *Rainbow Six* e *Hidden & Dangerous* sono fulgidi esempi di ciò che si può ottenere dai combattimenti a squadre utilizzando le tre dimensioni. I motivi? Probabilmente il livello di dettaglio ottenibile su una squadra di sei o sette elementi, non può essere applicato a un'intera armata, almeno non ancora. Immaginiamo un esercito di unità tridimensionali dettagliate come i mercenari di *Shadow Company*. Una visione da sogno, vero? Ma di che computer avremmo bisogno per farlo girare decentemente?

Molto bella anche la possibilità di impossessarsi di un gran numero di veicoli quali carri armati, camion militari o gommoni e utilizzarli per spostarsi velocemente o per raggiungere aree altrimenti inaccessibili. A tratti *Shadow Company* è irresistibile e in questo aiuta parecchio l'ottima realizzazione grafica che regala una buona sensazione di immersione. Sarebbe quindi lecito aspettarsi un voto più alto, ma i piccoli difetti di cui sopra negano al gioco il piacere del Silver Award, pur confermando il valore del titolo in questione.

Sul versante multiplayer troviamo le opzioni classiche delle partite via LAN, modem, seriale e Internet, con la possibilità di creare ed equipaggiare la propria squadra in base a un quantitativo di denaro, modificabile, disponibile a inizio missione. Purtroppo nella versione del gioco in nostro possesso, evidenti problemi hanno pregiudicato l'esperienza a più giocatori (non tutto funzionava correttamente), ragion per cui non ce la siamo sentita di valutare questa sezione con un voto.

Una piattaforma petrolifera vista dall'alto. Ci si arriva in gommone e la si abbandona camminando su un'enorme conduttura.

A dispetto delle considerazioni fatte in precedenza, mi sento comunque di chiudere l'articolo con un giudizio sostanzialmente positivo.

Shadow Company vi piacerà e vi divertirà, ma se siete dei maniaci del perfezionismo vi consiglio di provarne la demo prima dell'acquisto, la trovate nel CD di questo mese allegato alla rivista.

GAUGE

84 — SINGLE PLAYER

NO — MULTIPLAYER

What u Need

Cercate di avere nel vostro zaino da mercenario un Pentium 2 a 266 Mhz equipaggiato con 64 MB di Ram e non dimenticate una scheda acceleratrice! Un P2 233 con 32 Mb può essere sufficiente, ma le prestazioni caleranno, oh, se caleranno... Non è purtroppo previsto alcun supporto per l'accelerazione audio tridimensionale.

Alternative

Commandos (Eidos)
Il primo serio tentativo di un gioco tattico in tempo reale basato su piccole squadre. Ancora oggi, a due anni dall'uscita, risulta un piccolo gioiello di grafica e giocabilità.

Jagged Alliance 2 (Talonsoft)
Graficamente meno entusiasmante, ma con una maggiore profondità data dal sistema a turni e dagli elementi RPG che ne sono parte integrante. Un gioco destinato solo ai veri appassionati del genere.

"Un punto a favore dei programmatori è proprio la totale [illegible] di azione che sono riusciti a inserire nel titolo"

Di Andrea Maselli

C'è un virus nel futuro dell'umanità. E non è quello dell'influenza...

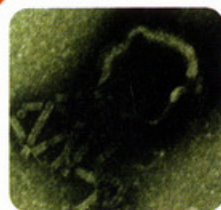
ABOMINATION

www.eidos.co.uk
Editore: Eidos
Sviluppatore: Hothouse
Distributore: Leader

La popolazione degli Stati Uniti è stata quasi completamente spazzata via da una terribile piaga. I sopravvissuti si sono trasformati in orribili creature mutanti. E gli unici rimasti in buona salute sono i membri di una setta fanatica assetata di sangue. Quello che si dice un buon inizio di giornata...

Ci sono videogiochi che hanno segnato la storia del loro genere. E quello degli strategici a turni deve davvero a molto alla saga di *X-Com*. Un gioco che, pur avendo ultimamente smarrito la retta via (*X-Com: Interceptor* non è esattamente un titolo che ci sentiremmo di consigliare), rappresenta un insuperato connubio tra spessore tattico e sceneggiatura avvincente. Nessuna meraviglia dunque se Abomination gli si ispira in maniera palese e, per certi versi, sfacciata. La popolazione degli Stati Uniti è stata contaminata da un **virus** che ha causato migliaia di orribili mutazioni. Milioni di persone si sono tramutate in una fonte di nutrimento per le aberrazioni genetiche senzienti che hanno oramai preso il controllo delle città. I sopravvissuti vagano senza meta alla ricerca di una via di scampo. In questo terribile scenario fa la sua comparsa una setta millenarista, "The Faithul", che vede negli abomini portati dal virus l'unico futuro possibile per l'umanità peccatrice. E sono proprio i cultisti ad accudire le orribili creature, procurando loro carne umana, aiutandoli a diffondere l'infezione e a moltiplicare le proprie "armate". Neppure **H.P.Lovecraft** avrebbe saputo immaginare qualcosa di più terrificante... Contro questa allegra combriccola il governo schiera il Progetto Nemesis, un gruppo di super soldati resi geneticamente immuni al virus e dotati di abilità paranormali. E a voi – il giocatore – viene affidato il compito di guidarli al salvataggio dell'umanità. Come premesso, Abomination, è una palese clonazione di *X-Com*. Il che significa che il giocatore deve organizzare la propria squadra di uomini, farla crescere sotto il profilo fisico e professionale, e condurla di missione in missione al completamento degli obiettivi assegnati. Come in *X-Com*, ogni missione è preceduta dall'apparizione di una mappa satellitare dove, con il trascorrere del tempo, vengono visualizzate le aree calde della metropoli. Qui sono indicate le installazioni del Progetti Nemesis (da difendere a ogni costo), le roccaforti dei cultisti e, per ogni singola missione, le località dove le squadre sono chiamate a intervenire. Prima di recarsi sul luogo dell'azione, il giocatore deve allestire un team di quattro uomini, scegliendoli tra tutte le reclute disponibili. Ogni elemento è caratterizzato da ben precisi livelli di silenziosità, resistenza, velocità di reazione, accuratezza con le armi e abilità con gli esplosivi. Livelli che è possibile innalzare al termine di ogni missione completata con successo, distribuendo tra di essi l'esperienza accumulata sul campo. I propri uomini debbono poi essere opportunamente equipaggiati attingendo a un vasto arsenale di armi e gadget vari: a dispetto del taglio fantascientifico del titolo, la stragrande maggioranza delle armi disponibili sono quelle normalmente utilizzate dalla fanteria dei giorni nostri. Ogni personaggio del team dispone, inoltre, di una

La schermata di equipaggiamento delle unità propone una varietà sterminata di armi. È un peccato che per imbracciarle durante il gioco si debbano fare i salti mortali...

In *Abomination* gli elementi splatter la fanno da padrone... Non è certo quello che si definisce un gioco per animi sensibili!

Da non confondersi con i "batteri", I virus sono agenti patogeni microscopici in grado di infettare cellule animali o vegetali. Non sono considerati essere viventi, dal momento che sono costituiti generalmente da una sola molecola di acido nucleico (DNA o RNA) e possono riprodursi esclusivamente all'interno di una cellula di un altro organismo. I virus vi penetrano e vi iniettano all'interno il proprio patrimonio genetico che si moltiplica a spese degli organi cellulari, innescando la sintesi delle proteine del rivestimento del virus (detto capside). I virus sono causa di moltissime malattie infettive tra cui vaiolo, febbre gialla, AIDS e poliomielite. Alcuni di essi, detti "oncovirus" sono considerati anche agenti tumorali.

Le piramidi roteanti contrassegnate da un punto interrogativo indicano l'esistenza di oggetti che possono essere recuperati dai nostri uomini.

"Curiosamente **gli sviluppatori** hanno preso **il peggio di *X-Com*** – la grafica approssimativa e i dolori della rappresentazione **isometrica – mentre** ne hanno tralasciato **i punti forti**: il meccanismo a turni e **l'immenso** spessore **strategico**"

I fondali non sono un miracolo di prerenderizzazione, ma possono comunque vantare un elevato livello di dettaglio. Ottime le deflagrazioni che portano spesso con loro brandelli umani...

Nato nel 1890 a Providence, negli Stati Uniti, Howard Philips Lovercraft è uno dei più famosi scrittori del genere horror mai vissuti. I racconti del cosiddetto "Mito di Cthulhú (1928) ne fecero un autore di culto, paragonabile per fama solo a Edgar Allan Poe. Lovercraft è ricordato soprattutto per aver saputo sostituire gli orrori gotici del 19 secolo, con un mondo orrorifico assolutamente originale basato su oscure divinità aliene venerate sulla terra da sette folli e sanguinarie. Cospirazioni planetarie, civiltà extraterrestri, 'cose' amorfe che proliferano nell'umidità delle cantine, sacrifici umani, topi che corrono nei muri...l'orrore secondo Lovercraft è essenzialmente indicibile, e l'uomo inevitabilmente condannato alla pazzia. Sulla base della sterminata produzione letteraria di Lovercraft, nel 1980 la Chaosium ha prodotto il gioco di ruolo "Il richiamo di Cthulhú

caratteristica paranormale che ne fa una sorta di super-eroe: c'è quello che può trasformare la propria pelle in una sorta di giubbotto antiproiettile, chi è in grado di muoversi con la silenziosità di un ninjia, chi, ancora, può guarire i propri compagni "con la sola imposizione delle mani" (ti ungo la giacca e la cravatta NdR). Una volta accettata la missione, il luogo dell'azione viene rappresentato in una visuale isometrica estremamente ravvicinata. Cosa che consente di apprezzare l'elevato livello di dettaglio con il quale ogni area di gioco è stata realizzata. La grafica non è comunque tra le più convincenti. Nonostante sia brillante e piuttosto chiara, pecca a volte in definizione, mentre il movimento e le animazioni dei personaggi sono davvero deludenti. In alcune mappe poi, i fondali isometrici sono talmente affastellati uno sull'altro al punto da impedire al giocatore di capire come raggiungere una determinata locazione. Non potendo essere ruotata, la struttura isometrica rende spesso impossibile valutare a che altezza ci si trovi e su quale piano ci si stia muovendo. In simili condizioni diventa davvero arduo capire se ci si trova esposti al fuoco nemico e se gli avversari si trovino in una posizione tale da vederci. Le somiglianze con la saga di *X-Com* sono evidenti. Tuttavia in Abomination la fanno da padrone i particolari sanguinolenti e orrorifici. Le vie della metropoli abbandonata, sono invasi da ammassi tentacolari, grumi pulsanti di carne e sangue nei quali sono imprigionati i resti umani che ne costituiscono il nutrimento. "Alien" docet... Lungo le strade sono disseminati arti umani, ciclisti schiacchiati (un tormentone) e una gran varietà di altre nefandezze. Il vero nemico ha però sembianze umane. Se è vero che le missioni sono estremamente differenti le une dalle altre, bene o male passano tutte per una strage di cultisti... Questi ossessi non esitano ad attaccare con ogni genere di arma, propria o impropria, chiunque entri nel loro territorio o osi attentare all'integrità di "The Brood", l'abominevole stirpe che accudiscono amorevolmente. L'intelligenza artificiale che li guida non può essere definita brillante, ma i membri della setta hanno almeno il buon senso di ripiegare quando si trovano a malpartito. Senza contare che hanno anche il pregio di morire esplodendo in una tripudio di brandelli e schizzi di liquido ematico, che fanno di ogni partita una vera e propria sagra dello splatter. I più sensibili si ritengano pertanto avvertiti. Abbiamo citato più volte X-Com come la fonte ispiratrice di Abomination. Le somiglianze tra i due giochi sono tali e tante che è difficile non trovarsi spiazzati di fronte alla scoperta, all'inizio della prima missione, che il titolo degli Hothouse è sì uno strategico, ma in tempo reale! E qui cominciano i guai...I membri del team del Progetto Nemesis, possono, infatti, essere controllati come in qualunque altro RTS: si seleziona il singolo

Quasi una citazione da *X-Com*. Abomination sfoggia un ricchissimo database che si arricchisce durante il gioco, ma non ha lo spessore dell'"ufopedia" del gioco Microprose.

Le sette in Italia

Il primo censimento del ministero degli Interni sulle religioni alternative nel nostro paese risale al 1994. Quel rapporto identificava In Italia 366 sette ufficiali. Ma le cifre "ufficiose" sono ben più inquietanti: circa 800 tra sette, circoli e culti vari, concentrati in prevalenza tra Torino, Roma e le città del Veneto. Il giro d'affari di questo "mercato dello spirito" è immenso: ogni anno, tra candelabri, incenso, teschi e ingredienti per intrugli e pozioni, gli italiani spenderebbero circa 1000 miliardi. Secondo il Cesnur, il Centro studi sulle nuove religioni, gli aderenti a vario titolo a sette e culti non tradizionali sono circa un milione. L'ultimo rapporto del "Dipartimento di pubblica sicurezza" del Viminale sui gruppi para-religiosi in Italia è invece dell'aprile dell'anno scorso. Quel documento analizzava in particolare 137 gruppi, tra sincretisti, "false chiese", messianici esoterici, occultisti e satanismi, cui parteciperebbero oltre 80.000 adepti. Il dito delle autorità veniva puntato in particolare contro 15 "psico-sette" o "autoreligioni" che "nella fase di proselitismo e in quella di indottrinamento usano sistemi scientifici studiati per aggirare le difese psichiche delle persone irretite, inducendole ad atteggiamenti acritici e obbedienza cieca". Tra le "psico-sette" il documento del ministero dedicava molto spazio a "Scientology" (41 sedi e 7.000 aderenti). La pericolosità di queste "associazioni a plagiare" consiste anche nel fatto che l'azione penale rischia di non avere strumenti sufficienti per reprimere e controllare il fenomeno: non esiste ancora, infatti, il reato di "aggressione alla libertà" psichica dell'individuo e non è più previsto quello di plagio. Qui, più che nelle appariscenti e cabarettistiche "sette sataniche", risiederebbe il pericolo per gli animi più deboli e disorientati.

Le ambientazioni vengono rappresentate tramite una visuale isometrica estremamente ravvicinata. Di qui l'esigenza di una mappa complessiva che fornisce una visione d'insieme.

o il gruppo, si clicca sul punto verso il quale si desidera muoverlo, oppure si clicca sull'obiettivo sul quale si desidera aprire il fuoco. Tuttavia ad ogni uomo possono essere impartiti ordini più dettagliati, utilizzando un menu a scomparsa che si apre cliccando con il tasto destro del mouse sull'individuo in questione. È possibile dunque far rannicchiare o sdraiare il soldato al termine del movimento, farlo correre o muovere silenziosamente, selezionarne il livello di aggressività, la distanza alla quale attaccare il nemico e persino accedere all'inventario per utilizzare parti dell'equipaggiamento. Parte integrante del gioco è costituita anche dalla possibilità di perquisire i cadaveri, ma anche casse o altri contenitori, alla ricerca di armi ed oggetti da utilizzare nel corso della campagna. Ma, mentre tutte queste opzioni sarebbero da considerarsi pressoché d'obbligo in uno strategico a turni, in un RTS come Abomination divengono rapidamente una spina del fianco. Lo stesso menu a scomparsa costituisce un'interfaccia ben più macchinosa di una barra comandi perennemente aperta alla base o ai lati dello schermo. Il gioco stesso presenta un ritmo molto veloce, più adatto a nostro avviso ad uno sparatutto arcade. Di questa rapidità ingiustificata risente anche lo spessore strategico. Diviene, infatti, davvero difficile impostare delle azioni dotate di una qualche valenza tattica quando il nemico è tanto vicino e reagisce tanto prontamente. Addirittura, è impossibile tentare di impartire ordini particolarmente raffinati ai membri della propria squadra – o anche solo cambiare arma – quando ci si ritrova nel bel mezzo della battaglia. Gli scontri a fuoco sono furibondi e raramente lasciano spazio a un solo attimo di riflessione. Peraltro è anche piuttosto complicato mantenere il controllo della propria squadra, soprattutto quando si è impostato un elevato livello di aggressività o la risposta automatica al fuoco nemico: una volta che il team si ritrova sotto attacco, ogni membro comincia ad attaccare indiscriminatamente gli avversari, ricorrendoli per tutta la mappa e "fumandosi" interi caricatori in pochi secondi.

Tenendo fede al proprio nome, il panorama di Abomination è dominato da orribili ammassi carnosi che si nutrono di resti umani. E il dettaglio granguignolesco non manca...

Proprio per questa ragione, complice anche la limitata dimensione delle mappe di ogni singola missione, le partite si risolvono rapidamente, forse anche un tantino troppo.

Decente il multiplayere. Abomination può essere giocato in modalità "modem to modem", via porta seriale o IPX, su server MPlayer o persino via e-mail, una modalità da sempre riservata ai soli wargames (pochi per la verità) o alle tradizionali partite a scacchi. Purtroppo i server Internet non sono ancora disponibili e non possiamo esprimere un giudizio sulla qualità del supporto telematico, ma contiamo di fornirvi maggiori informazioni in un prossimo numero della rivista. Il gioco in multiplayer è comunque molto più avvincente del gioco in solitario, sebbene si riduca in buona sostanza a modello cooperativo. Perlomeno è possibile provare la soddisfazione di coordinare le azioni tra i membri della squadra, superando parzialmente quello che è il vero limite del titolo: il metodo di controllo. Nel complesso il prodotto degli Hothouse non si può definire un clone ben riuscito. Seppure godibile sul breve periodo, il gioco diviene rapidamente ripetitivo proprio a causa della mancanza di un effettivo spessore strategico. La sensazione di non poter controllare efficacemente la propria squadra subentra rapidamente, e si aggrava man mano che si palesano i meccanismi "da sparatutto" sui quali il gioco è stato in realtà sviluppato. Abomination è troppo macchinoso per essere un buon arcade e troppo veloce e superficiale per essere un buon strategico. Curiosamente gli sviluppatori hanno preso il peggio di X-Com – la grafica approssimativa e i dolori della rappresentazione isometrica – mentre ne hanno tralasciato i punti forti: il meccanismo a turni e l'immenso spessore strategico. Ciò che ne risulta è un ibrido, sì giocabile, ma decisamente insapore.

GAUGE

SINGLE PLAYER **MULTIPLAYER**

What u need

Per combattere l'oscuro piano dei cultisti vi basteranno un P200 MMX, 32 Mbyte di Ram e un lettore cd-rom 4X. È comunque consigliabile una configurazione con un P2 233 che disponga anche di 64 MB di memoria.

Alternative

X-Com (Microprose)
In assoluto il miglior strategico a turni che si ricordi a memoria d'uomo. Dispone di una struttura alquanto originale che combina una trama avvincente con un'eccellente spessore strategico.

Incubation (Blue Byte)
Il secondo miglior strategico a turni che si ricordi. Ma il primo a utilizzare le schede acceleratici 3D per dar vita un'ambientazione tridimensionale altamente suggestiva e chiaramente ispirata alla saga cinematografica di Alien.

Dai un
calcio
al
passato!
FIFA 2000
NEXT
STATION
La rivista PlayStation della nuova era
Ti aspetta in edicola il 25 ottobre 1999
con le recensioni di Fifa 2000, Resident
Evil 3, Formula 1 '99 e tutte le più interessanti novità del
prossimo inverno | Come sarà la PlayStation 2: i giochi
i timori e le aspettative degli sviluppatori | Bang! Gulp!
Game Over... dai fumetti al joypad e ritorno | Smau 99
di tutto di più | disponibile in due
versioni: solo magazine lit 6.900
o con memory card lit 14.900

Di Gianluca Tosca

Finalmente un futuro senza guerre di sano sport

TRICK STYLE

Il vero mezzo dei tempi che hanno da venire è un avveniristico skateboard, con città trasformate in enormi circuiti pieni di rampe e ostacoli...

www.acclaim.net
Editore: Acclaim
Svilupp.: Criterion Studios
Distributore: Halifax

È finito il dominio dello snowboard nel campo delle acrobazie e del divertimento, perché la tecnologia ci riserva un nuovo modello di tavola in grado di levitare dolcemente sul terreno e muoversi grazie a una propulsione posteriore. Questo e molto altro è *Trick Style*, perfetto modello di gioco per miscelare con sapienza azione a fiumi e una grafica spettacolare. La fantasia ha campo libero grazie all'ambientazione rigorosamente futuristica e persino le leggi fisiche possono subire qualche piccolo snellimento se è per lo spettacolo. Una decina di prodi **specialisti** del genere si daranno del filo da torcere in più di quindici piste cittadine e avranno a disposizione persino uno stadio dove impratichirsi nelle acrobazie e sostenere diverse prove. Non molto lontano dall'essere superfluo è il precisare che l'aspetto grafico sarà completamente tridimensionale riuscendo a essere uno dei numerosi aspetti piacevoli del gioco. Non è esente da imperfezioni, in particolare alcuni elementi di contorno dei vari ambienti sembrano essere stati realizzati in modo un poco grezzo, ma, in compenso, abbiamo autentiche trovate lodevoli nella felice rappresentazione degli ambienti di gioco. La telecamera fissa dietro il personaggio non tradisce quasi mai e anzi permette di gustare le riproduzioni discretamente fedeli delle città ospitanti le competizioni. Dovrebbe almeno strappare un sorriso trovarsi a tutta birra in una Piccadilly Circus del futuro addobbata con rampe e trampolini, così come la parte nella metropolitana statunitense sarà suggestiva quanto ostica. In caso già i luoghi dovessero sortire una certa sorpresa, sarà bene attendersi altre forti emozioni analizzando la struttura e i vari componenti dei tracciati. Tenendo ben presente che il mezzo di locomozione è una tavola in grado di galleggiare nell'aria, non dovrebbe essere complicato immaginare la massiccia dose di ostacoli, rampe, curve paraboliche, trampolini, tunnel e scalinate, contornati da elementi decorativi come vetrate, alberi e simili. Volendo esemplificare una sequenza tipo (neppure tratta da una delle gare più difficili) si può cominciare un paio di curve strette, uno sbarramento da saltare, seguito da una bella scalinata che funga da trampolino; si atterra su un tetto e c'è un breve rettilineo, prima di sfondare una bella vetrata e proseguire verso il check point. Può sembrare **difficile**, e infatti lo è, considerando oltretutto che ogni gara sarà rigoro-

Come sempre, la varietà di **specialisti** e mezzi (questi ultimi acquisiti vincendo i tornei) è dovuta, oltre che da una motivazione puramente estetica, alla differenza di caratteristiche specifiche che spaziano dalla forza, alla resistenza, alla velocità e all'accelerazione... con in più una catalogazione dei vari atleti in base alla loro abilità predominante.

Già dalla partenza occorrerà scoprire una mossa per avvantaggiarsi su tutti gli avversari.

I dossi saranno un'autentica manna dal cielo per i corridori e la loro voglia di acrobazie spericolate.

premi avvia per selezionare il personaggio

"semplicissimo e intuitivo da condurre, ma complesso e impegnativo da gustare fin nelle minime sfaccettature"

samente a tempo, anche se il percorso totale non durerà che un paio di minuti. Presumibilmente, la lunghezza dei tracciati è l'unico aspetto blando di *Trick Style*; per il resto, fortunatamente in senso buono e costruttivo, si è voluto esagerare quasi a ogni costo. Chi è in cerca di un passatempo tranquillo e rilassante farebbe bene a scordarsi questo gioco, in quanto gli elementi da tachicardia appena trattati non sono che metà delle preoccupazioni gravanti sul giocatore. Badare esclusivamente a seguire le corrette traiettorie sarebbe stata una pratica destinata a diventare presto noiosa... aggiungere un grandissimo numero di figure da far eseguire a tutti i corridori riesce, invece, a mantenere sempre vivo l'interesse. La tensione della competizione viene smussata dalla soddisfazione di aver compiuto una perfetta acrobazia. Scegliere tempo e luogo adatti sarà fondamentale, e soltanto l'abilità attribuita al personaggio in questa pratica potrà annullare l'effetto di qualche vostra imprecisione. Altrimenti sono previsti capitomboli fragorosi e violenti scontri: spiacevoli inconvenienti che potrebbero irrimediabilmente minare il successo nella corsa, mentre il guadagno per salti e giravolte sarà limitato a un certo numero di punti conteggiati alla fine. Discorso molto diverso per l'ultima prova prima di ognuna delle tre ambientazioni dove lo scorrere dei secondi vi accompagnerà in una estenuante prova di half-pipe alla ricerca del punteggio stabilito. La grande varietà di virtuosismi non deve far pensare a decine di tasti da tenere sotto controllo; escludendo i tasti direzionali, ce ne saranno soltanto cinque assegnati a funzioni base come il salto, lo scatto, la trottola per rompere oggetti e via dicendo. Al contrario le combinazioni saranno molte e, in alcuni casi, piuttosto complesse. La via più breve per apprenderle consiste nel portare a termine tutte le prove che **l'allenatore** all'interno del velodromo proporrà... pratica molto utile anche per l'estrema varietà di questi impegni minori, che dovrebbero riuscire ad allenarvi per tutte le situazioni che si verranno a creare in gara. Quando, finalmente, verrà raggiunto un certo livello di abilità e un certo numero di

C'è nessuno che immagina la fatica che ho fatto per premere il pulsante di cattura dell'immagine mentre impostavo l'acrobazia?

Solo pensare di trovarmi in quella situazione a una simile velocità mi fa sospirare di sollievo per essere solo davanti a un monitor.

Si fa presto a dire **difficile**, ma prima occorre vedere ciò riserva in merito la realtà; andando a cercare evoluzioni concrete che lo skateboard ha subito a opera di qualche illuminato. Scrivendo snakeboard non commetto un ingenuo errore di battitura, ma nomino una variante della tavola a rotelle con relativo stuolo di appassionati. La caratteristica principale? Sembra che il mezzo sia più snodabile e maneggevole, ma notizie più precise si troveranno all'indirizzo Internet **www.snakeboard.com.**

Figura assolutamente di rilievo, **l'allenatore** presente all'interno dello stadio sarà un valido istruttore o avversario a seconda che lo sfidiate o pratichiate un allenamento. La ricompensa per la corretta esecuzione delle sue richieste sarà una dettagliata spiegazione di nuove acrobazie per fare punti e tanto spettacolo. Non saprei dire se è meglio esaurire tutte le sfide prima di lanciarsi nelle competizioni vere e proprie, certo è che un po' di pratica non guasterà.

Una parte del Velodromo, che oltre ad essere teatro di prove e allenamenti racchiude le tre nazioni che ospiteranno le gare.

figure farà parte del vostro bagaglio, potrete decidere si sfidare qualche amico. Fino a ora non c'è traccia di server dedicati su Internet, ma in compenso dovrebbe essere possibile giocare in due su una stessa macchina. Oltre, naturalmente, ai classici protocolli per rete locale e chiamate dirette tra due PC. Resta il fatto che *Trick Style* è molto divertente anche giocato da soli, grazie alla buona intelligenza artificiale che rende egregiamente affini i vari atleti alla loro qualità primaria, magari, escludendo lo schermo, quasi più appagante che giocare con un amico maldestro. Mettendo da parte professionalità e dedizione a questo lavoro, ammetto che i giochi a tempo e basati su complesse e precise combinazioni di tasti per eseguire perfette figure mi innervosiscono molto in fretta e mi spingono a maledire il momento in cui ho iniziato a provarli. *Trick Style* no! Anzi, la soddisfazione nell'apprendere che persino le acrobazie solo leggermente complesse hanno uno spettacolare impatto visivo, mi ha fatto quasi dimenticare lo scorrere dei secondi. Posso assicurare che la combinazione corsa contro tempo e avversari, animata da potenziali virtuosismi è innegabilmente vincente. La relativa brevità del percorso, poi, non fa pesare più di tanto dover rifare anche tre o quattro volte la stessa competizione. Difetti consistenti non ne esistono; l'unica incognita è legata alla difficoltà del gioco che lo vede semplicissimo e intuitivo da condurre, ma complesso e impegnativo da gustare fin nelle minime sfaccettature. Occorre stabilire a priori se l'intenzione è quella di accanirsi e concludere tutte le gare in quattro o cinque giorni, prima che il Cd finisca in un cassetto e voi di nuovo in giro con tavola e amici appassionati, oppure si ha voglia di imparare a fare tutte le acrobazie, sbloccare le sicure trovate dei programmatori e comportarsi da veri appassionati; nel qual caso l'acquisto è fortemente consigliato.

Schegge di futuro

Un ciclo che annovera ben tre pellicole di successo non è certo da sottovalutare. Nel caso di "Ritorno al Futuro" mi sento di affermare che il film aveva una notevolissima idea di base e numerosi spunti secondari che mandarono in completo visibilio il pubblico. Nei miei ricordi, come immagino in quelli di molti altri, occupa un posticino lo stupendo skateboard futuristico che compare in uno dei tre episodi. Nel primo avevamo assistito a un monopattino modernizzato dal giovane protagonista per sfuggire ai cattivi; il secondo appuntamento, ci mostra una riedizione della vicenda col coraggioso Marty McFly che sfreccia su un'accattivante tavola simile a quelle si possono provare in *Trick Style*. Questo autentico cimelio della storia del cinema staziona ora in una teca del Planet Hollywood a Beverly Hills, e dispensa fama imperitura alla Mattel, l'azienda che lo realizzò per le riprese. A dire il vero, ne vennero creati diversi e non solo uno, la maggior parte in legno e altri in uno speciale tipo di plastica dura.

Non ho mai amato i giochi troppo condizionati dal fattore tempo, ma la mole di acrobazie è un ottimo sedativo a al mio disagio.

Alla faccia di De Cubertain il secondo posto equivale all'ultimo; solo per il vincitore c'è un briciolo di gloria.

Per la gioia di tutti le leggi, gli atleti non indossano neppure un microscopico casco protettivo.

Non ho a disposizione tutti gli indirizzi italiani di negozi e ritrovi, in caso vogliate ampliare le conoscenze nel campo e farvi nuovi amici, ma posso lenire la mancanza con alcune chat a tema:
www.bayinsider.com/partners/heckler/boards/hecklerchat.html
www.geocities.com/Pipeline/Dropzone/5723/chat.html
www.versanet.com/vchat/data/SK801/index.html
www.zianet.com/j.bullock/skatec.htm
www8.chathouse.com/skate/

GAUGE

What u Need

Le richieste hardware minime sono un Pentium 233 Mhz, 32 MB di Ram, un misero lettore 4X e una scheda compatibile Direct3D da 4MB. Decisamente più appropriato è, invece, utilizzare un processore che viaggi a minimo 300 MHz, 64MB di Ram, un lettore 16X, senza dimenticare una scheda acceleratrice 3DFX o più moderne.

Alternative

Hyper Blade (Activision)
Gioco divertente ma piuttosto vecchiotto (parliamo di fine 1996). Ricorda molto il film "Rollerball" ed è accomunato a *TrickyStyle* dall'ambientazione futuristica e la pressoché totale assenza di regole etiche. Un divertente passatempo ricordando il passato.

Wipeout 2097 (Psygnosis)
Un titolo che contribuì alla fortuna della Playstation. La frenesia dell'azione era molto alta e guidare razzi a tutta velocità estremamente divertente. La conversione per PC fu leggermente deludente, un po' come tutte le altre canzoni dei Prodigy.

Di Raffaello Rusconi

Infilare una palla in un cesto è davvero facile

NBA BASKETBALL 2000

L'NBA è un mondo speciale: la palla viaggia a velocità stellare, ci sono atleti che saltano tranquillamente un metro da terra per inchiodare una schiacciata. Che cosa possiamo fare noi "comuni" mortali? Semplice, giocare con il nostro amato computer...

www.foxsports.com
EDITORE: Activision
SVILUPPATORE: Radical Ent.
DISTRIBUTORE: Leader

Questo mese la Radical Entertainment, distribuita e protetta dal colosso Activision, si è decisa a lanciare il suo guanto di sfida nei confronti della solita EA Sports, sicuramente la casa di riferimento per gli appassionati delle simulazioni sportive per PC. Dopo i buoni risultati conseguiti da *NHL Championship 2000*, ora la sfida si gioca su un campo più ambizioso: il basket. In questa disciplina, le possibilità di battere la casa di Redmond sono molteplici: quindi, con trepidazione aspettavamo questa simulazione sponsorizzata dalla Fox Interactive. A prima vista, questo titolo sembra un incrocio tra *NBA Live 99* e *NBA Action 98* della Sega: gli sviluppatori hanno astutamente miscelato gli elementi migliori dei due titoli citati. Infatti, *NBA Basketball 2000* ha molte potenzialità e potrebbe regalare diverse ore di divertimento a tutti gli amanti del basket a stelle e strisce. Abbiamo usato il condizionale, perché il gioco della Fox Interactive ci ha lasciato un po' con l'amaro in bocca. Se visivamente *NBA Basketball 2000* è all'avanguardia, dopo averlo giocato sufficientemente ci siamo resi conto che è il classico titolo bello senz'anima: la miscela creata dai ragazzi della Radical, invece che rivelarsi esplosiva, ha generato un gioco "ibrido" dal taglio notevolmente arcade. Se cercate una simulazione dove sperimentare il famoso attacco a triangolo reso celebre dai **Chicago Bulls** (il famoso "Triple Post Offense" sviluppato dal mago della difesa Tex Winter), dovrete aspettare il prossimo *NBA Live 2000*. Scesi in campo, sul parquet è facile prendere confidenza con i vari Garnett, Pippen, O'Neal e compagnia bella. Per fare canestro non ci vuole una laurea e, con gran semplicità e immediatezza, potrete realizzare semi ganci, provare qualche terribile schiacciata, tirare bombe da tre, passare la palla dietro la schiena alla Jason Williams, o provare il pericoloso palleggio incrociato in stile Allen Iverson. Sin dai primi incontri vi accorgerete di quanto questo titolo sia semplice, immediato e piuttosto divertente da giocare; con un po' di pratica sarete in grado di scardinare anche le difese "mascherate" a zona. Se amate le sfide, potreste divertirvi a irridere i vostri avversari in prolungati uno contro uno a tutto campo. Le animazioni come nel caso di *NHL Championship 2000* sono

Vince Carter è uno dei giovani più promettenti della NBA. Per le sue acrobazie ricorda a tutti il primo MJ.

Dietro ai sei titoli dei **Chicago Bulls** e al più gran giocatore di tutti i tempi, c 'è il fenomenale Phil Jackson. Con la sua filosofia di vita e di gioco è riuscito là dove molti allenatori avevano fallito: convincere il grande Jordan a giocare per la squadra. Per approfondire quest'interessante storia vi consigliamo di leggere "Sacred Hoops" intitolato "Basket e zen" nella sua traduzione italiana (pubblicato in Italia dalla Libreria dello Sport), un libro scritto dallo stesso Jackson in collaborazione con un suo amico giornalista. Questa lettura potrebbe farvi scoprire alcuni lati sconosciuti di sua maestà MJ e degli altri membri dei Chicago Bulls impegnati nella conquista dell'anello nel 1996. Potrete anche visitare il loro sito ufficiale **www.bulls.com**.

Il gioco vi permette di scegliere la visuale migliore per disputare i vostri incontri.

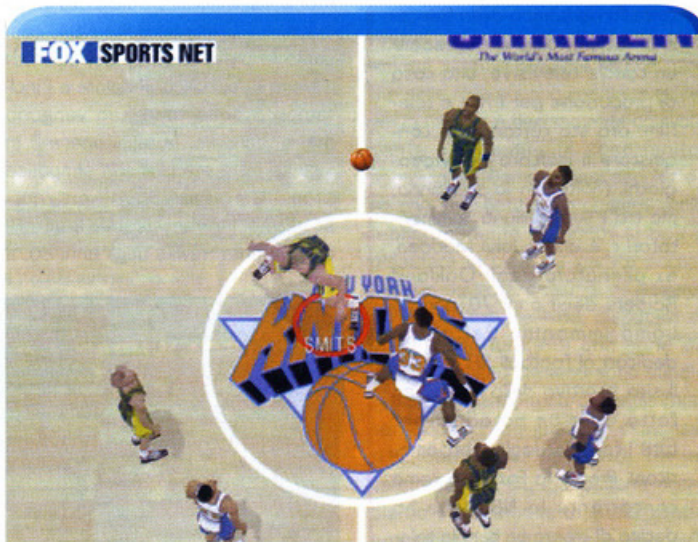
In questo replay potrete ammirare i muscoli scolpiti dell'ammiraglio... Che uomo!

Segnare un canestro non è un'impresa difficile: con poco impegno sarete in grado d'infilare incredibili bombe da tre punti.

complessivamente buone e piuttosto variegate, ma non raggiungono assolutamente il livello dei titoli EA Sports. Una piccola pecca che abbiamo riscontrato riguarda il fisico scultoreo dei cestisti: è assurdo vedere giocatori della massa corporea di Shaquille O'Neal o di Derrick Coleman (entrambi sono decisamente corpulenti) con spalle e pettorali da culturisti professionisti. Questo particolare si nota soprattutto durante le presentazioni dei quintetti base all'inizio di una partita. Per cercare di vincere il benedetto anello avremo a disposizione ben 33 squadre provenienti dalla lega statunitense, incluse le selezioni che partecipano alla partita delle stelle (sono state incluse persino le squadre delle matricole). Potrete costruire il vostro "dream team" scegliendo tra gli oltre 340 giocatori a disposizione: ogni cestista è stato rappresentato con i propri tratti somatici. Certo, le mimiche facciali non sono al livello di quelle viste nella serie "NBA Live", però le facce sono abbastanza realistiche e credibili. I movimenti sono stati ripresi con la solita tecnica del "motion capture", filmando alcuni atleti professionisti. Anche *Nba Basketball 2000* non è esente dal virus che colpisce misteriosamente tutte le simulazioni cestistiche che ci hanno finora proposto sui nostri monitor: le squadre gestite dal computer, nonostante le intenzioni dei programmatori, giocano nella stessa maniera, indipendentemente dal livello di difficoltà selezionato. Pur mostrando qualche pecca nell'intelligenza artificiale, le squadre gestite dalla CPU propongono sul parquet un livello di basket in ogni modo accettabile. Certo, non è molto realistico vedere compiere gli stessi numeri sotto canestro da giocatori mediocri come Joe Kline e da atleti dal talento straordinario come **Tim Duncan**. Una nota di merito del gioco è rappresentata dalla frequenza dei falli (sia difensivi sia offensivi) chiamati dagli arbitri: le infrazioni sono fischiate con una buona regolarità. Un aspetto che non ci ha convinto molto è il movimento dei giocatori senza palla, che molto spesso vagano per

Con il ritiro di MJ, **Tim Duncan** ha dimostrato di essere il numero della lega. Dopo esserci rassegnati all'evidenza (non ci sarà mai più un altro Jordan), quest' anno ci siamo gustati le prodezze dell'uomo proveniente da St.Croix: questo ragazzo ha alle spalle una storia piuttosto curiosa. Prima di intraprendere la carriera cestistica era un buon nuotatore che aspirava a partecipare alle Olimpiadi. Poi l'arrivo di un uragano (Hugo) l'ha indirizzato verso il basket. Vista la sua altezza (211cm) la scelta si è rivelata azzeccata. Al suo secondo anno nella lega, Duncan ha vinto il suo primo titolo NBA con i San Antonio Spurs.

Le presentazioni delle squadre americane sono molto suggestive: il Madison Square Garden è semplicemente inimitabile.

I rimbalzi in attacco sono sempre una manna dal cielo: l'importante è prendere la giusta posizione.

La palla a due è uno dei momenti più entusiasmanti: Rik Smith contende a Patrick Ewing il primo possesso.

"Molto spesso le partite si risolvono in semplici contropiedi tra un canestro e l'altro"

L'importante è spingere senza farsi vedere dagli arbitri... Sempre che ci si riesca!

I tiri liberi sono il tallone d'Achille di giocatori del calibro di Shaquille O'Neal.

Nick Anderson si prepara a inchiodare una poderosa schiacciata. Resisterà il tabellone?

il campo. Quando si porta un blocco a un avversario si ha la sensazione di spostare un sacco di patate... Insomma, al suddetto titolo manca il lavoro sporco, quelle giocate che fanno apprezzare uomini come Brian Grant o Dennis Rodman sotto canestro. Sarebbe bello vedere in ogni partita di *NBA Basketball 2000* quelle battaglie "oscure" per prendere posizione sotto i tabelloni, oppure poter piazzare quei blocchi in grado di aprire lo spazio per una penetrazione o una bomba del vostro compagno di squadra. Al computer manca poi la facoltà e la capacità di andare a caricare di falli i giocatori potenzialmente più forti. Molto spesso le partite si risolvono in semplici contropiedi tra un canestro e l'altro: questo può piacere ai neofiti, ma per gli appassionati è deleterio. Al contrario di quanto accade in *NBA Live 99*, i giocatori si stancano e non stanno mai in campo per 48 minuti di fila! Tramite il solito editor si possono correggere eventuali difetti nei parametri dei vostri uomini, ricreare qualche amico o un campione del passato. Molto belli sono i palazzetti dove giocano i campioni della NBA, così come la presentazione dei quintetti davanti al pubblico. Il calore e l'incitamento della folla non vengono mai a mancare; la telecronaca è in inglese ed è affidata alla simpatica coppia Greg Papa-Doc Rivers, quest'ultimo indimenticabile guardia degli Atlanta Hawks degli anni 80. Il giudizio nei confronti di *NBA Basketball 2000* è sicuramente positivo: certo non è ancora al livello della serie prodotta dall'EA, però in un prossimo futuro potrebbe dargli del filo da torcere. Il gioco, poi, è localizzato in italiano; provato in multiplayer ha mostrato come *NHL Championship 2000* qualche problemino di latenza nei collegamenti con il sito della **Foxsports** (vedi la fastidiosa tendenza dei giocatori a saltare da una parte all'altra dello schermo): se proprio non avete alcun amico da sfidare potete tranquillamente chiudere un occhio...

La **Fox** è fondamentalmente un colosso nel campo delle telecomunicazioni: oltre a possedere un canale televisivo, una casa di produzione per i film e telefilm, ora sta cercando di conquistare il mercato dei videogiochi. Molti non lo sapranno, ma tra i suoi brillanti commentatori c'è anche John Madden, ex allenatore degli Oakland Raiders degli anni 70, nonché uomo immagine dei giochi dedicati al football NFL dell'EA. Il sito sportivo della Fox è ben fatto ed è un paradiso per tutti i fanatici degli sport americani. Presto la Fox avrà come concorrente la NBA, che ha deciso di creare un canale televisivo in grado di trasmettere basket 24 ore su 24.

GAUGE

What u Need

Per giocare a *NBA Basketball 2000* servirebbe a detta dei programmatori un P166 con una scheda 3D (compatibile Glide e Direct 3D). Noi raccomandiamo caldamente almeno un PII 350, dotato di 64MB di Ram, 220 MB di spazio sull'hard disk e di un buon acceleratore grafico. Non è presente alcun supporto per accelerazione audio tridimensionale..

Alternative

NBA LIVE 99 (Electronic Arts)
Il titolo più completo presente sul mercato, molto giocabile, grafica favolosa e qualche limite di troppo (vedi i giocatori che non si stancano mai o i pochi falli che sono fischiati), che, speriamo, verrà corretto con la nuova, imminente, versione.

NBA ACTION 98 (SEGA)
Questo gioco della Sega ha un'impronta arcade, non è altro che una semplice conversione di un omonimo titolo per il defunto Saturn. Pur non avvalendosi delle schede tridimensionali, era un titolo estremamente giocabile.

"LA LEGA WNBA"

Gli appassionati del basket femminile su computer hanno sempre avuto vita dura: a parte una patch uscita quest'anno per NBA Live 99, che consentiva di giocare con le ragazze della WNBA (www.wnba.com), il mondo femminile non ha mai avuto alcuna possibilità di sbarco sui nostri monitor. Nemmeno questa volta potremo sfidare le fortissime Houston Comets guidate da Cynthia Cooper, l'alter ego femminile di Michael Jordan. Da quando il plenipotenziario della NBA (David Stern) ha deciso la creazione di questa lega, le Houston Comets hanno collezionato ben tre titoli di fila (97/98/99). Visto il crescente successo di pubblico e di sponsor, è ipotizzabile un'ulteriore espansione della WNBA. Da quando ha preso il comando della NBA alla fine degli anni 70, David Stern non ha commesso alcun errore...

Di Raffaello Rusconi

Quando bastonare è consentito dalla legge...

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Dallas, una delle città più calde degli Stati Uniti, è diventata quest'anno la capitale di uno degli sport più amati e praticati nelle regioni nordiche del pianeta: l'hockey su ghiaccio.

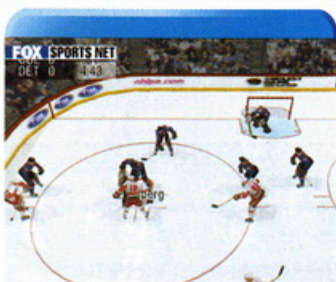
www.foxsports.com
EDITORE. Activision
SVILUPPATORE:Radical Ent.
DISTRIBUTORE: Leader

La presentazione è come sempre molto d'atmosfera: guardate che cosa combina il buon Patrick Roy per beccare un povero disco.

Non è facile per un colosso straniero come la Fox Interactive cimentarsi nel campo delle simulazioni sportive, regno indiscusso delle produzioni targate EA Sports. Infatti, la casa di Redmond, con le sue serie a cadenza annuale, si è garantita presso gli sportivi di tutto il mondo, un credito pressoché illimitato. Di fronte a questo dominio "scontato" che si ripete con straordinaria regolarità ogni anno, è difficile trovare nel campo delle simulazioni di hockey su ghiaccio uno straccio d'alternativa a questo capolavoro. Infatti, la maggior parte della case rinuncia in partenza a sfidare il team di sviluppo canadese che ha creato nel lontano 1993 l'indimenticabile *EA Hockey* per la console Sega Megadrive, capostipite di questa straordinaria serie. Per riuscire a contrastare degnamente questo titolo, bisogna attaccare sfruttando il suo unico tallone d'Achille: l'eccessiva frenesia che caratterizza le normali azioni di gioco. Gli sviluppatori della Radical Entertaiment devono aver trascorso molte ore nel vivisezionare il "grande" nemico e, ripartendo dalle loro precedenti esperienze in materia hockey, hanno progettato questo *NHL Championship 2000*. Infatti, la Radical Entertaiment si era già affacciata nel mercato per PC con la serie *NHL Powerplay* prodotta dalla Virgin.

Ecco una bellissima panoramica degli stadi nordamericani: lo stile assomiglia tantissimo a quello proposto dalla EA Sports.

Ormai la gente si è assuefatta perfettamente allo stile della linea EA Sports e, quindi, non c'è alcun motivo per cambiarlo. Questo è probabilmente il ragionamento effettuato dai cervelloni della Radical nel progettare questo titolo; accordandosi con la Fox Sports hanno cercato di ottenere un forte richiamo presso il pubblico statunitense. Infatti, *NHL Championship 2000* è chiaramente ispirato in ogni suo elemento alla mega produzione targata EA Sports: comunque, nonostante gli sforzi, il risultato globale è ancora a favore della casa californiana. Per iniziare, abbiamo un buon filmato d'introduzione, con sequenze riprese direttamente dalla stessa Fox, che trasmette settimanalmente alcune partite della NHL sul suo canale televisivo: la musica è decisamente coinvolgente e le immagini sono molto spettacolari. Come in ogni simulazione che si rispetti sono presenti molteplici modalità di gioco: si potrà disputare la classica partita secca fra due squadre qualunque, giocare un'intera stagione NHL, disputare e stabilire la durata di una serie di play-off. I menu presenti sono soddisfacenti e permettono di configurare secondo i propri gusti ed esigenze *NHL Championship 2000*. Tra le caratteristiche più interessanti ricordiamo che il suddetto titolo vanta tutti i giocatori attuali della NHL, 28 squadre ufficiali più 18 nazionali (c'è anche il "team azzurro"); inoltre, per-

Con l'introduzione delle "presunte" rivalità tra squadre, i contatti e le legnate sono probabilissimi.

Peter Fosberg è pronto per l'ingaggio: se riuscirà a conquistarlo saranno mazzate per tutti.

Con l'Istant Replay potrete rivedere le azioni più spettacolari: il sistema delle telecamere è molto flessibile.

Nelle mischie davanti al portiere può succedere di tutto. Attenzione alle deviazione volanti...

Se non vi siete ancora ripresi dopo la notizia del ritiro di Wayne Getzky o se il vostro sogno è sempre stato quello di giocare nella NHL, ora potrete fare tutto ciò sfruttando l' **editor** inserito dai programmatori. Potrete modificare le facce, il peso, l'altezza, la velocità, la forza: insomma potrete cambiare completamente vita!

mette di selezionare la severità degli arbitri, di creare giocatori o modificarli grazie alla presenza di un flessibile **editor**, di giocare in modalità arcade o simulazione e di scegliere le infrazioni di gioco da chiamare. Per rendere incandescenti le sfide, i programmatori hanno aggiunto il concetto di "rivalità" tra le varie

Le presentazioni sono davvero spettacolari: musica a effetto e un turbinio di luci scintillanti.

squadre: anche nella NHL potremo respirare l'aria del derby e creare enormi risse... I "roster" delle squadre sono aggiornati alla stagione appena iniziata, presentando per ogni giocatore una piccola scheda tecnica con le proprie caratteristiche tecniche e i dati anagrafici. Da un punto di vista grafico, questa produzione targata Fox Sports cerca di avvicinarsi il più possibile allo stile inconfondibile creato dall'EA Sports; anche in *NHL Championship2000* abbiamo le facce reali dei giocatori della NHPLA (associazione degli stessi fenomeni della NHL). Questi eccezionali atleti si muovono con convincente fluidità sul ghiaccio, compiendo dei movimenti assolutamente credibili. Le animazioni sono molto varie e di buona fattura, con-

La striscia luminosa aiuta a rendere visibile il puck: la Fox Sports utilizza questo sistema per le partite che trasmette in TV.

INSTANT REPLAY

sentendo di compiere qualsiasi gesto abbiate visto nelle arene nordamericane (mazzate comprese...). Pregevoli sono gli effetti di luce e i riflessi sul ghiaccio; non manca, purtroppo, il "famigerato" pubblico cartonato... Gli sviluppatori del motore grafico di questa simulazione hanno fatto un buon lavoro, ma in termini di prestazioni sono ancora lontani dai ragazzi canadesi che sviluppano la serie NHL per l'EA. Comunque, per gustarsi al meglio *NHL Championship 2000* si richiede un computer decisamente massiccio: per giocarlo al massimo senza vedere alcun rallentamento, serve necessariamente un PentiumIII o un K6-3 con un buon acceleratore tridimensionale (diciamo dalla Voodoo2 in su). Onestamente, se confrontiamo il vecchio *NHL99* con *NHL Championship2000* su uno stesso computer, il risultato pende a favore del primo. Infatti, si poteva tranquillamente gustare il vecchio *NHL99* anche su P133 con accelerazione tridimensionale alla risoluzione di minima 640x480. Con la stessa impostazione grafica e con il medesimo computer, *NHL Championship2000* non si muove

L'hockey come disciplina sportiva è praticato su superfici diverse: è giocato su pista, sull'erba e sul ghiaccio. Per giocare, basta munirsi di un bastone di legno ricurvo e di una pallina in caucciù (il **"puck"** appunto..) o di sughero nel caso dell'hockey su pista o su prato; con un disco di gomma dura si può praticarlo su una superficie ghiacciata. Il più antico dei tre è sicuramente l'hockey su prato: infatti, i Greci e le popolazioni asiatiche ne praticavano una versione simile.

(per la serie le vie della programmazione sono infinite...). La gestione delle telecamere e delle visuali è simile a quella proposta nella simulazione dell'EA Sports; molto valido è il replay immediato che vi permetterà di scorgere qualche deviazione volante sotto porta. La parte più interessante di una simulazione sportiva è senza dubbio la giocabilità: infilare il **puck** in rete non è assolutamente facile (vedi i punteggi bassi delle partite). Dentro queste stupende arene (sono riprodotte abbastanza fedelmente) si potrà compiere l'impossibile: fintare un tiro, sgambettare un avversario, legnarlo con il bastone o con i pugni, tirare potenti cannonate, deviare qualche conclusione o smarcare il proprio compagno di squadra con un passaggio alla **Jaromir Jagr**. L'intelligenza artificiale è complessivamente valida con le squadre gestite dalla CPU pronte a gonfiare la vostra rete con giocate molto spettacolari. Molto valido è il "Coaching Strategies": per ogni situazione di gioco si potrà definire l'atteggiamento dei propri uomini, decidendo quando farli temporeggiare o aggredire l'avversario che ha il disco. Le tattiche inserite vi permetteranno di regolare a piacimento l'aggressività nelle cariche, le linee per i powerplay (le giocate in superiorità numerica) e le coperture difensive. Per creare la giusta atmosfera serve un buon supporto sonoro. Il commento è affidato a un duo di telecronisti americani: i personaggi in questione sono Kenny Albert e John Davidson (la telecronaca è in inglese). Buoni sono gli effetti sonori: si sentono le cariche alla balaustra, l'incitamento della folla e l'annunciatore scandire il nome del marcatore di un gol. In definitiva, se non avete mai comprato una simulazione di hockey su ghiaccio avete semplicemente due possibilità: aspettare la recensione di *NHL2000* su queste pagine e poi andare a comprarlo, oppure lanciarvi dal vostro negoziante di fiducia e acquistare il vecchio *NHL 99*. Se siete degli esperti e volete provare un qualcosa d'alternativo, date un'occhiata a questa simulazione che potrebbe regalarvi un "sano" divertimento a base di legnate...

"Ormai la gente si é assuefatta perfettamente allo stato della linea EA Sport, e quindi, non c'é alcun motivo per cambiarlo"

" I NUOVI REGOLAMENTI "

Oltre all'inserimento degli Atlanta Thrashers nella divisione denominata Eastern, la NHL ha predisposto per la stagione in corso alcuni cambiamenti regolamentari. La più eclatante novità riguarda i supplementari: durante il famoso "overtime" le squadre si affronteranno sul ghiaccio 4 contro 4. Quest'innovazione dovrebbe portare maggiore spettacolarità negli ultimi cinque minuti di gioco. Cambiamenti anche per i punteggi: una squadra che perde ai supplementari guadagnerà lo stesso un punto, mentre quella vincente ne guadagnerà un altro (una vittoria dopo i tempi regolamentari frutterà 2 punti). Altra novità è l'introduzione del doppio arbitro che permetterà di punire i numerosi falli e le scorrettezze che si commettono sul ghiaccio. Finalmente, siamo riusciti a scoprire da dove il presidente della FIFA Blatter ha scovato l'idea del doppio arbitro, che vuole introdurre anche per il nostro amato calcio.

Jaromir Jagr è - a detta di molti esperti - l'erede naturale del grande Wayne Gretsky. Questo ragazzo è nato il 15 febbraio 1972 nella Repubblica Ceca e ha iniziato a pattinare sul ghiaccio all'età di 4 anni. Nel 1990 è stato scelto dai Pittsburg Penguins (quinta scelta assoluta di quel draft) e ha vinto due Stanley Cup (1991-1992) giocando in coppia con il leggendario Mario Lemieux, divenuto ora presidente di questa franchigia. Dopo il ritiro di Mr. Hockey, Jagr è l' attrazione numero uno della lega nordamericana. In carriera ha vinto per tre volte la classifica dei cannonieri e quest'anno si porterà a casa la bellezza di 10 milioni di dollari per cercare di riportare al titolo i mitici pinguini.

Molto belle sono le inquadrature che sono dedicate ai portieri dal regista virtuale di NHL Championship 2000.

GAUGE

SINGLE PLAYER MULTIPLAYER

What u Need

Per lanciarsi sui campi ghiacciati di *NHL Championship 2000* basta solamente un P166 con un acceleratore grafico, compatibile Direct 3D o Glide. Per vedere questi atleti muoversi fluidamente sono necessari un PII o un K6-2, 64 Mb di Ram, una scheda 3D dell'ultima generazione e 200Mb di spazio sull'HD. Come per il "fratello" *NBA*, anche qui non è presente alcun tipo di accelerazione sonora.

Alternative

NHL 99 (Electronic Arts)
Un'atmosfera da urlo, una grafica ai confini della realtà e una giocabilità stellare fanno di questo titolo la più bella simulazione sportiva di hockey tutti i tempi

ACTUA ICE HOCKEY2 (Gremlin)
Gli inglesi della Gremlin propongono un hockey veloce, frenetico, abbastanza giocabile. Un titolo nel complesso discreto cui manca le licenze ufficiali della NHL e NHLPA.

Di Stefano Gradi

Un viaggio con aerei civili, evitando Milano Malpensa...

FLY!

I Terminal Reality, staccatisi dalla Microsoft, si lanciano in una decisa sfida, proprio contro la ex casa madre, nel campo dei simulatori di volo civile.

www.iflytri.com
Editore:Gathering of Developers
Sviluppatore:Terminal Reality Inc.
Distributore: Leader

Il campo delle simulazioni di volo è molto particolare, non particolarmente apprezzato dalla maggior parte dei videogiocatori e amato da una folta schiera di appassionati. Il videogiocatore qualunque, se solo rimane sconcertato davanti a , per esempio, Falcon 4 o Total Air War; appena vede su un monitor Flight Simulator o un altro simulatore di volo civile, viene colto da malore. Infatti, se non altro, alla guida di un caccia si hanno come obiettivi l'abbattimento di un avversario o la distruzione di una costruzione strategica. In Fly!, e in tutti gli altri titoli appartenenti a questa categoria, non esistono obiettivi diversi dall'eseguire le corrette procedure di decollo e atterraggio in casi più o meno critici. Solo la passione per il volo simulato può far cogliere del divertimento con questi videogiochi (termine non proprio adatto, al giorno d'oggi è rimasto poco del concetto classico di videogame, preferirei identificarli semplicemente come simulatori), magari compiendo una traversata transoceanica partendo da Milano Malpensa per arrivare al JFK di New York. I titoli degni di nota appartenenti a questa categoria sono due: Flight Simulator 98 e Flight Unlimited II (tra breve saranno pubblicate le versioni aggiornate); più un terzo di categoria inferiore, Pro Pilot 99. Il titolo dei Looking Glass è più dedicato al volo acrobatico e l'area di gioco è piuttosto ristretta, quindi l'unico antagonista rimane il prodotto Microsoft, indiscusso numero uno della categoria, come certificato da centinaia di **siti dedicati.**
Fly! è un simulatore di volo "open-ended", cioè senza limitazioni dovute alla ristrettezza dell'area geografica simulata; fa molto piacere avere la possibilità (garantita dagli odierni sistemi di navigazione, perfettamente riprodotti) di scegliere un punto a caso del globo terrestre, fissarlo

L'isola di Catalina, una perla dei Caraibi, è attualmente sorvolata da un King Air, peccato che il mare sia praticamente immobile.

Flight Simulator, nel corso degli anni, ha costruito la sua fama grazie alla sua versatilità. Esistono infatti centinaia di **siti dedicati** che offrono scenari più dettagliati, nuovi velivoli, nuovi accessori e diversi tool per espandere un già completo simulatore. Non sarà facile per Fly! contrastare il monopolio di Flight Simulator sul web, in particolare adesso che è in uscita la versione 2000. Per farvi un'idea vi consiglio di visitare: **www.flightsims.com.**

Questa sarebbe San Francisco, ci sono dei palazzi, mancano le strade, le leggendarie salite e discese si sono volatilizzate...

Di notte, l'avvicinamento al ponte di Brooklyn è altamente suggestivo; New York è forse la città più dettagliata.

come punto di partenza e decollare verso un altro, ancora scelto a caso. La riproduzione completa del nostro pianeta è senza dubbio complessa, quindi bisogna necessariamente fare i conti con le limitazioni imposte dalle tecnologie attuali e dalle possibilità dei programmatori. Per questi motivi in Fly! trovate soltanto cinque zone geografiche riprodotte con grande accuratezza. Per le aree urbane di Los Angeles, San Francisco, Dallas, Chicago e New York sono stati presi in esame i palazzi e le costruzioni più significativi per "incollarli" sulla superficie del terreno. Per queste città trovate anche le riproduzioni complete dei maggiori aeroporti con tanto di piste multiple, luci segnaletiche e vie di rullaggio. Il lavoro svolto è davvero notevole, il risultato finale è ottimo, peccato per il netto distacco tra gli edifici e le texture del terreno, forse sarebbe stato meglio ridurre la differenza di visualizzazione. Le note dolenti iniziano quando ci si allontana da queste aree urbane, le texture iniziano a non essere più reali, ma un mix generato da immagini prese via satellite, l'elevazione del terreno sembra essere aleatoria (non è molto bello che il Grand Canyon assomigli al Monte Stella...) e gli aeroporti diventano semplici strisce d'asfalto in mezzo a una prateria, nella maggior parte dei casi si nota la mancanza della torre di controllo... Fly! vi permette di scegliere tra oltre 9.500 **aeroporti**, 13.500 piste di decollo/atterraggio, 200 nazioni e 16.000 postazioni radio per seguire correttamente le rotte. Dopo aver esaminato questi dati, si può giungere a una semplice considerazione, da tenere ben presente al momento della valutazione globale. Fly! è incredibilmente vasto, i dati da analizzare sono tantissimi, sicuramente problemi di natura tecnica non hanno permesso un maggiore dettaglio del pianeta Terra. Ma non sarebbe stato meglio ridurre i numeri appena citati e aumentare la definizione di altre zone geografiche, tenendo in considerazione il fatto che non avendo un obiettivo definito si ha piacere nell'osservare il paesaggio? Il dettaglio delle texture di qualità fotografica, realizzate digitalizzando immagini satellitari, è ottimo ad alte quote; al di sopra dei cinquemila piedi di altezza si ha davvero la sensazione di essere in aereo e guardare fuori dal finestrino, grazie anche all'ottima rappresentazione delle nuvole, una delle migliori mai viste. Peccato che le cose cambino drasticamente man

Il flight planner è veramente ben realizzato, impostare un piano di volo adeguato alle proprie esigenze è un'operazione semplice e veloce.

In questa fotografia si può facilmente notare la sfocatura delle texture a bassa quota, un vero peccato.

Osservando immagini simili si può pensare a un capolavoro assoluto, purtroppo alcuni particolari limitano notevolmente il risultato finale.

Gli **aeroporti** riprodotti in Fly! Sono riproduzioni più o meno accurate di quelli reali, non tanto per l'aspetto esteriore (piuttosto scadente a dire il vero) quanto per la loro ubicazione, le caratteristiche delle piste e le reali frequenze delle torri di controllo. Il database presente è impressionante, tanto da presentare la disponibilità di piccoli aeroporti privati, solitamente dedicati ai piccoli aerei da turismo, come quello di Bresso, in provincia di Milano.

La città che si vede a destra dovrebbe essere Los Angeles, magari si riescono a vedere le ragazze in bikini sulla spiaggia di Venice...

mano che si scende di quota, il terreno inizia a diventare un insieme di pixel più o meno grossi che non sono certamente un piacere per gli occhi. Comunque sia, queste sono critiche fatte da un perfezionista, la grafica di Fly! è di gran lunga superiore ad altre produzioni. Gli aerei presi in considerazione sono soltanto cinque, in verità un numero piuttosto basso, si spera di averne a disposizione altri in futuro; potrete insediarvi nella cabina di pilotaggio

L'accuratezza dei cockpit è ben rappresentata da questa immagine, da notare la moltitudine di strumenti presente.

del Cessna 172R, del Piper Malibu Mirage, del Piper Navajo Chieftain, del Beechcraft King Air B200, e del Raytheon Hawker 800XP (jet da turismo). Esaminando gli aerei, ci si accorge dell'enorme impegno profuso nella realizzazione dei cockpit, tutte le spie, le levette, i display e i pulsanti presenti nei modelli reali sono presenti, in configurazione doppia per il copilota e sono tutti funzionanti. Il modello di volo di ogni velivolo sembra essere accurato e conforme alla realtà, almeno a giudicare dalle specifiche tecniche e dalle esperienze con altri simulatori. Il livello di realismo è comunque modificabile a piacimento, in modo da rendere Fly! avvicinabile da qualsiasi

> "Fly! vi permette di scegliere tra oltre 9.500, aereoporti, 13.500 piste di decollo/atterraggio, 200 nazioni e 16.000 postazioni radio per seguire correttamente le rotte"

tipo di utente. Purtroppo, ben presto ci si accorge che è praticamente impossibile danneggiare in qualche modo l'aereo, o anche il solo verificarsi di un malfunzionamento degli strumenti. L'unico vero ostacolo a un perfetto volo è rappresentato dalla condizione atmosferica, completamente configurabile secondo le proprie esigenze di piloti virtuali. Pensandoci bene, è davvero spiacevole constatare che anche lanciandosi in picchiata da diecimila piedi di altezza, non si riesca a disintegrare l'aereo, neanche spezzare un'ala; l'unico risultato sarà un consistente rimbalzo che vi permetterà di riprendere il volo come se nulla fosse accaduto. Le modalità di gioco sono soltanto due: scenari precostituiti o volo libero. La prima vi permette di scegliere alcune situazioni non proprio comuni, da affrontare in condizioni difficili come fuga da New York a corto di carburante, atterraggio sul Golden Gate o attraverso i grattacieli di Chicago di notte, che metteranno a dura prova la vostra abilità. Il volo libero è il cuore del gioco; potrete impostare il piano di volo scegliendo per la partenza e per l'arrivo due aeroporti qualsiasi tra quelli presenti, impostare alcune variabili, prendere nota delle frequenze per la navigazione strumentale e impostare il GPS, prima di salire a bordo e decollare. La modalità multiplayer è presente, anche se a dir poco inutile: potete tranquillamente collegarvi a Internet su uno dei server dedicati e sperare di incontrare altri piloti nei cieli di tutto il mondo; situazione probabilmente molto rara... Una nota di merito per il sonoro, ogni aspetto è particolarmente curato, dal rumore del motore alle comunicazioni via radio con la torre di controllo, completamente tradotte; sicuramente la parte migliore di tutta la simulazione.

Il **Cessna 172R** è uno dei più diffusi aerei da turismo, sicuramente il più comune nelle simulazioni di volo civile. Le sue caratteristiche principali sono la relativa facilità di pilotaggio e l'estrema manovrabilità, uniti a un costo alquanto competitivo, circa settantacinquemila dollari. Maggiori informazioni potrete trovarle al sito ufficiale della Cessna, all'indirizzo: **http://www.cessna.textron.com/home.html**

GAUGE

What u Need

Le specifiche minime prevedono almeno un Pentium 300 MHz e 32MB di RAM. È però consigliato un sistema con processore Pentium II 400 o equivalente, 64MB di RAM e una scheda acceleratrice 3D. Mig Alley è stato provato su un Pentium II 450 MHz con 128 MB RAM e una Voodoo2 con 12MB di RAM; le prestazioni sono state ottimali, fatta eccezione per qualche sporadica pausa dovuta alla necessità di caricare le caratteristiche del terreno.

Alternative

Flight Simulator 2000 (Microsoft)
In uscita in questo periodo, è sicuramente il punto di riferimento per le simulazioni di volo civile; dopo diversi anni di esperienza e nuove versioni, è difficile competere con il titolo della Microsoft.

Pro Pilot 99 (Sierra)
Uscito all'inizio dell'estate, si è fatto notare per il netto miglioramento rispetto alla versione precedente; peccato che vi siano molte lacune e diverse imperfezioni nella simulazione.

Global Positioning Satellite

Il miglior sistema di navigazione attualmente disponibile è sicuramente il GPS, acronimo di Global Positioning Satellite. Il sistema si basa su una rete satellitare alla quale si collegano degli apparecchi riceventi in grado di fornirvi l'esatta posizione in cui vi trovate all'interno del globo terrestre, con uno scarto di una decina di metri. E' poi possibile stabilire delle rotte di navigazione precise grazie alla moltitudine di dati disponibili. Ultimamente è possibile montare questi sistemi anche sulle comuni automobili, grazie a degli apparecchi in grado di mostrare l'ubicazione delle vie del più piccolo paese di montagna. Su Internet esistono diversi siti dedicati ai sistemi GPS, uno dei quali è http://www.thegpsstore.com, dove potrete acquistare direttamente l'accessorio adatto alle vostre esigenze. Il prezzo di questi sistemi sta scendendo rapidamente, nel giro di pochi anni diventerà di uso comune. In Fly! È perfettamente riprodotto un sistema completo, identico nel funzionamento a quelli realmente montati sugli aerei da turismo.

Di Mauro Ortolani

Rubare, picchiare, ammazzare...

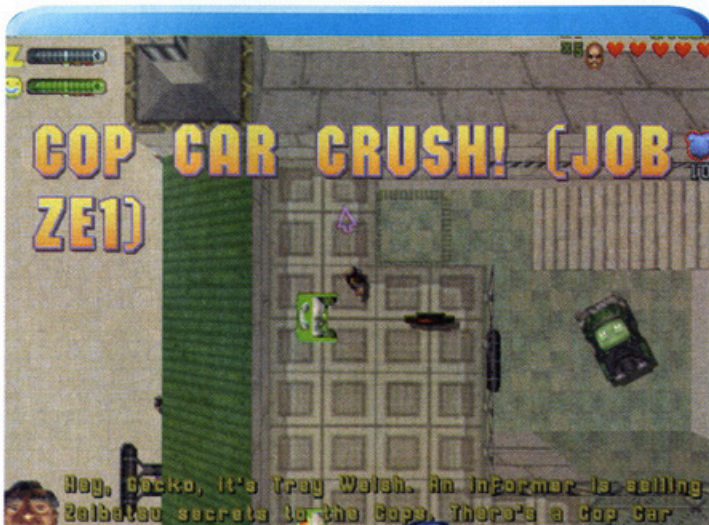
GRAND THEFT AUTO 2

Esiste la noia anche nella trasgressione? Possiamo ipotizzare che anche il delitto più efferato, se compiuto per duecento volte consecutive, perda il suo fascino alla lunga distanza?

www.gta2.com
EDITORE: Take2 Interaractive
SVILUPPATORE: DMA Design
DISTRIBUTORE: CDVerte

GTA2 esordisce con un tizio che, presumibilmente, deve essere uno molto addentro alle usanze della città e questo gli sembra sufficiente per assumere il ruolo di mentore nei vostri confronti. Se lo state a sentire scoprirete che la metropoli è nelle mani di tre **gang** malavitose e vi insegnerà come mettervi in contatto con loro per trovare lavoro. Si dimostrerà anche prodigo di consigli e vi regalerà una pistola e il suo Uzi preferito. Se, a un certo punto, ne avrete piene le tasche dei suoi insegnamenti e ve ne andrete pensando: "Porco cane, ho comprato io il gioco e vado dove mi pare", l'individuo assumerà un'espressione di indifferenza e vi scodellerà la seguente frase: "Impara da solo a vivere in città, insignificante pezzo di merda". Ecco, questo è lo spirito di *GTA 2*, ultima fatica dei Rockstar Games, anche se non si può esattamente definire fatica l'attività di prendere un gioco come *Grand Theft Auto*, aggiungere il supporto per l'accelerazione grafica, modificare un paio di dettagli, risbattere tutto nella confezione e buttare il gioco nei negozi. Fondamentalmente il problema è tutto qui: abbiamo già visto! Oltretutto la recente uscita di *GTA London* aveva già in qualche modo colmato la misura, ma l'apparire di un sequel dovrebbe essere legittimato solo in corrispondenza di miglioramenti evidenti o di rinnovati punti di vista dello stesso gioco (*Heretic 2* è un ottimo esempio di sequel giustificato). In *GTA2* ritroviamo esattamente ciò che avevamo sperimentato nel prequel, ovvero la vista dall'alto (perché non aggiungerne qualcun'altra?), il nostro alter ego

Uscito in Italia alla fine degli anni '70 con il titolo "I Guerrieri della notte" il film "The Warriors" di Walter Hill trattava con crudezza e violenza la questione delle gang rivali. La trama si svolgeva tutta nell'arco di una notte (più una mattina) e vedeva gli appartenenti alla **gang** dei Warriors combattere contro variopinte gang rivali. Un manifesto dei film d'azione, ricco di scene di indubbio valore. Come al solito, il sito **www.imdb.com** vi può fornire maggiori informazioni a riguardo.

Qualcosa è andato maledettamente storto, qui. Chi ci va di mezzo sono, come sempre, gli inermi passanti.

Così si presentano le offerte di lavoro. Pochi secondi per decidere e poi via, a bordo della prima auto che riuscite a rubare!

Preso! Il sistema peggiore di cominciare la giornata è quello di farsi arrestare per una banale strage.

Causare ingorghi non è un problema in *GTA2*, bastano una frizionata e un centinaio di metri contromano.

I mezzi pesanti come i furgoni non sono l'ideale per spostarsi in fretta, in compenso resistono a tutto, o quasi.

La vostra prima vettura. Un regalo del tizio che vi introduce ai segreti della città e della malavita.

la disco music di quel periodo, quando gli **Chic** spopolavano. La quantità di violenza gratuita insita nel gioco lascia veramente senza parole: ogni nefandezza è consentita e, spesso, consigliata. Spiaccicare i passanti, tamponare le altre innocenti vetture, rubare un veicolo... sono tutte attività ricompensate con somme di denaro che aumentano in relazione alla crudeltà della nefandezza. L'unica attività che non porta risultati economici è quella di prendere a pugni i passanti, ma è comunque possibile farlo per puro diletto. Vi sono poi un certo numero di bonus sparsi per le vie della città, alcuni dei quali molto gustosi. Il "*Kill Frenzy*", per esempio, virtuale che entra in una macchina dopo aver rotto la faccia al conducente, corre per le vie della città spiaccicando gente e tamponando chiunque, risponde al telefono, segue una freccia colorata, porta a termine l'incarico e ricomincia da capo. L'unica aggiunta significativa riguarda le tre principali fazioni in cui è divisa la **mafia** che governa la città: Zaibatsu, Loonies e Yakuza. Potete lavorare per chi vi pare, proprio come nel primo episodio, ma questa volta avrete tre livelli di "rispetto", uno per ogni gang, entro i quali dovrete rimanere per poter vivere e lavorare in pace. Accettate un paio di incarichi dei Loonies e gli Yakuza vi odieranno. Spiaccicate un po' di Zaibatsu e i Loonies saranno contenti di voi. Il risultato è che dovrete fare i conti con chiunque, polizia compresa, con la logica conseguenza che a un certo punto vi ritroverete contro un mucchio di gente e nessuno vorrà più affidarvi incarichi. Ovviamente questo è un fatto inaccettabile; prima di tutto perché il denaro è sempre il denaro, secondariamente vi servirà per salvare la partita in corso. Sì, perchè il bizzarro sistema di salvataggio di *GTA2* prevede che voi, al termine di un incarico andato a buon fine, vi rechiate in una chiesa, una qualsiasi chiesa, e facciate un'offerta del tutto "spontanea" al proprietario della medesima (chiunque possa essere il proprietario di una chiesa). Così, e solo così, potrete salvare i vostri progressi nel corso del gioco. L'unico inconveniente è che per quanto mi sia sforzato di trovare un tasto, o una combinazione di tasti, che mi facesse accedere a una sorta di mappa della città (che non è per niente piccola), non sono riuscito a trovare niente del genere, con il risultato di passare lunghissimi momenti alla ricerca di una dannata chiesa dove poter salvare la partita in corso. Potrebbe essere un problema legato alla versione in mio possesso, uno dei tanti. La stessa sequela di limitazioni mi ha impedito di provare il gioco in multiplayer, in quanto l'unica copia disponibile poteva essere installata su un unico computer previa autorizzazione mediante codice segreto (cielo... dove siamo arrivati!). Una volta fatta luce sui punti oscuri del gioco, occorre anche essere obiettivi su ciò che di buono il titolo ha da offrire. In paragone alla versione precedente non si notano innovazioni particolari, ma certo la grafica ha fatto un balzo in avanti grazie soprattutto alle luci colorate e a un nuovo sistema che gestisce le esplosioni. Un plauso anche alle musiche in stile anni '70 che a tratti ricordano

Associazione criminale sorta in Sicilia nel XIX secolo, in seguito trasformatasi in una organizzazione affaristico-criminale di dimensioni internazionali. Il termine **Mafia** ha un'etimologia incerta; probabilmente deriva da *mafiuso* ed è attestato una prima volta nel dramma dialettale di Giuseppe Rizzotto *I mafiusi de la Vicaria* (intorno al 1863). In questo dramma il mafiuso è l'"uomo d'onore". Per lo storico delle tradizioni popolari Giuseppe Pitré, il termine era invece in uso nel gergo di un rione popolare di Palermo ed era sinonimo di bellezza e di audacia.

"Spiaccicare i **passanti**, tamponare le altre **innocenti vetture**, rubare un **veicolo**... sono tutte attività **ricompensate** con **somme di denaro** che aumentano in relazione alla crudeltà della **nefandezza**"

Le esplosioni sono molto più coreografiche in *GTA2* rispetto al suo predecessore, gli effetti però sono gli stessi.

Storica formazione dance degli anni '70, gli **Chic** hanno vissuto l'apice della loro carriera artistica nel 1978 con l'uscita del celebre album Le Freak dal quale venne tratto il singolo "C'est Chic". Bernard Edwards al basso e Nile Rodgers alla chitarra erano le menti creative della band che, recentemente, si è riunita per alcuni concerti.

Ciò che lo stilista non vede

Dolce & Gabbana si sono lamentati per le strutture cubiche che deturpavano la plutocratica via della Spiga e la faccenda è finita sui giornali. Noi ci occupiamo invece della similitudine tra Milano e la metropoli immaginaria di *GTA2*. Anche a Milano esistono tre centri principali identificabili nei quartieri Gratosoglio, Gallaratese, Quarto Oggiaro. In più vi sono altre sezioni di città degne di considerazione (come Ponte Lambro) che, per motivi di spazio e di decenza, non citiamo. Nei tre quartieri sopraccitati risiedono le più importanti organizzazioni malavitose che operano in tutta serenità immagazzinando armi negli scantinati, trafficando droga nei loro appartamenti e rendendo la vita degli abitanti assolutamente invivibile. I mucchi di sporcizia in attesa della nettezza urbana, le defecazioni sulle scale dei condomini (il redattore non parla per sentito dire. Ndr), gli scippi, le rapine, le minacce e le vessazioni sono all'ordine del giorno. Invitiamo i due noti stilisti, una volta risolto il problema di via della Spiga, ad avventurarsi in un giro turistico in questi tre poli della "Milano da bere".

se raccolto vi permette di guadagnare grosse somme a patto di eliminare un certo numero di passanti in un certo numero di tempo. Altre attività remunerative consistono nel prendersela con i veicoli di passaggio. Distruggere un autobus a colpi di lanciamissili è una cosa, ma distruggerlo con tutto il suo carico di passeggeri è decisamente più conveniente in termini di denaro che guadagnerete. Ok, *GTA2* è uno di quei giochi che farà scalpore, farà discutere e scandalizzerà l'opinione pubblica. Onestamente è impossibile affermare che non sia divertente. Il gioco è talmente immediato, talmente ben strutturato, che è impossibile resistere alla tentazione di giocarci e infatti il voto non proprio esaltante non è il frutto di una critica basata sulla non validità del titolo, quanto sulla ripetitività e sulla sensazione di monotonia che si viene a creare una volta che lo si è giocato per un paio d'ore di seguito. A questo c'è da aggiungere come non siano presenti sostanziali novità rispetto alle versioni precedenti, migliorie grafiche a parte. Chiaro che, a questo punto, il voto è indirizzato a chi già conosce il gioco e sta pensando a un eventuale acquisto. Diversamente, se non avete mai avuto occasione di cimentarvi con *Grand Theft Auto*, questa è l'occasione buona per farlo. Si tratta certamente della migliore versione in circolazione e, ammesso che il genere vi piaccia, dovreste proprio aumentare il vostro bagaglio di esperienze videoludiche provando questo gioco. Un giorno, quando tutte le copie verranno raccolte per essere bruciate sul sacro falò dell'inquisizione e voi vi troverete nel bel mezzo della folla urlante, potrete dire: "Io c'ero!".

Non dovrete scherzare con le forze speciali della polizia. I loro mezzi sono molto più coriacei dei normali poliziotti di pattuglia.

GAUGE

SINGLE PLAYER MULTIPLAYER

What u Need

Fare un po' di danni in città e rubare automobili richiede un Pentium 166 con 32 Mega byte di Ram a bordo. Se poi avete un Pentium 200 con il doppio della Ram a disposizione, i vostri problemi saranno risolti. L'accelerazione (grafica, non dell'auto rubata) è supportata via D3D.

Alternative

Carmageddon (SCI)

Se proprio dobbiamo essere cattivi, facciamolo con stile. Nella sua ultima versione: *Carpocalypse Now*, questo è il "peggio" che si può trovare... in attesa di *Carmageddon 2000*.

Driver (GT Interactive)

Il fratello bello di *GTA 2*. Grafica eccellente, stesso principio, meno violenza gratuita e più guida da diavolo del volante. Tremendamente difficile, ma anche terribilmente divertente da giocare.

Il telefono squillava. Un'offerta di lavoro, certo, ma tutta quella gente in fila mi avrebbe fatto perdere tempo, e così...

Di Francesco Alinovi

Dalla Francia con fervore

Rayman 2: The Great Escape

Ritorna la buffa mascotte della Ubisoft in una nuova emozionante avventura. Chi è convinto che per apprezzare un platform bisogna avere meno di 12 anni sarà costretto a ricredersi

Dopo mesi di attesa (per qualcuno forse spasmodica, per altri molto meno) è finalmente arrivato il seguito di uno dei brand più fortunati della storia dei videogiochi. Stiamo parlando di Rayman, quella sottospecie di **melanzana** che pur non avendo né gambe né braccia è dotata di numerose risorse e di un'incredibile carica di simpatia. Dopo averci tenuto compagnia in numerosi aggiornamenti della formula originale, la bizzarra creatura della Ubisoft è ritornata portando con sé una dimensione grafica in più e uno stile di gioco arricchito dalla possibilità di muoversi in un'ambientazione interamente tridimensionale. Ciononostante la struttura intima del gioco non è affatto cambiata: *Rayman 2: The Great Escape* ricalca ancora i canoni del genere platform, senza concedersi a sterili contaminazioni.

I giochi di piattaforme - è noto - sono un po' come i film porno: la trama è solo un pretesto per fare quattro salti. *The Great Escape* non sfugge alla definizione: una banda di prepotenti pirati ha occupato il mondo di Rayman, imprigionando il nostro eroe e i suoi amici. Riuscito a fuggire dalla nave prigione, Rayman deve ora riacquistare tutti i suoi poteri per poter liberare i suoi compagni e mettere la parola fine al dominio di quel birboncello di Razorbeard. L'unica che può aiutarlo in questa impresa è la fata Ly, caduta anch'essa in mano agli spietati invasori. Per prima cosa bisognerà quindi trovare la cella d'energia in cui Ly è stata rinchiusa e disattivarla facendo esplodere il generatore. Ma arrivati a quel punto non ci sarà comunque tempo per riposare sugli allori: difatti Ly non può ripristinare completamente i poteri di Rayman perché i pirati hanno frantumato l'energia del mondo in mille piccole unità chiamate lums. E a chi toccherà ritrovarle tutte? A chi? Bravi, avete indovinato... Ed è così che, dopo una mezz'oretta circa di gioco, si cominciano a intuire le vere proporzioni di *Rayman 2* e si fa sempre più chiara la dichiarazione d'intenti degli **sviluppatori**: offrire un'esperienza interattiva semplice ma in grado di coinvolgere con la stessa partecipazione i giocatori di tutte le fasce d'età. Infatti non si può commettere errore più stupido del considerare *Rayman 2* un innocuo giochino per bambini. Prendete in mano il joypad (la tastiera non è molto adatta) e provate a fare una partita: dopo un paio d'ore dovranno prelevarvi a forza per riuscire ad allontanarvi dal monitor.

Il segreto non è racchiuso in un unico ingrediente, ma nell'intero processo di realizzazione del gioco. Ciò che cattura subito è la veste grafica: *Rayman 2* sembra un cartone animato della Disney. Non si tratta solo del numero di poligoni che compongono i suoi paesaggi, ma proprio del gustoso design delle locazioni: pulite, colorate e ricche di dettagli. Non c'è la minima sbavatura e i personaggi si integrano alla perfezione con gli scenari. Gli sviluppatori hanno compiuto infatti un

Anche nel secondo episodio Rayman è in grado di planare facendo roteare il ciuffo (?) come un'elica.

www.rayman2.com

Editore: Ubisoft

Sviluppatore: interno

Distributore: Ubisoft

I vari livelli di gioco sono collegati tra loro dalla mappa, che si espande ogni volta che se ne raggiunge uno nuovo.

Sci nautico trainati da un buffo mostro marino: in *Rayman 2* capita anche questo...

Pianta perenne originaria dell'India. Per apprezzare al meglio le caratteristiche della **melanzana,** consigliamo la variante alla parmigiana: tagliate a fette le melanzane sbucciate e mettetele in acqua e sale per una mezzora per poi asciugarle e friggerle in olio di arachidi bollente. Nel frattempo preparate un sugo con olio, basilico e pomodori passati, da disporre in uno strato sul fondo di una teglia. Adagiate in seguito uno strato di melanzane fritte, uno di provola, poi ancora uno di sugo e quindi uno di parmigiano, continuando a deporre strati fino a che non finite gli ingredienti. Cuocete nel forno a temperatura media fino a quando l'insieme si presenta asciutto e dorato.

Ta-dan! Dopo mille peripezie, siamo riusciti a trovare la prima maschera e ora dobbiamo consegnarla allo stregone misterioso... Dove sarà?

immane lavoro di ricerca per caratterizzare al meglio ogni creatura e renderla una presenza unica nel mondo digitale di *Rayman 2*.

Una volta che il controllo passa nelle mani del giocatore, è possibile rendersi conto di quanto sia intuitivo muoversi e compiere ogni sorta di acrobazia e, nonostante le inquadrature di taglio cinematografico, è difficile perdere l'orientamento, tanto più se si considera che con un apposito tasto è possibile riposizionare la telecamera alle spalle di Rayman. È previsto inoltre un sistema di puntamento automatico piuttosto flessibile per non sparare alla cieca di fronte ai nemici. Ma l'aspetto che tiene incatenati al monitor è la varietà delle situazioni: non si tratta unicamente di rimbalzare da una parte all'altra dello schermo, ma ciascun livello è organizzato in modo da offrire diversi tipi di sfida: dalla scalata a mani nude al surf sui pendii scivolosi, dalla raccolta subacquea di lums al rodeo su imbizzarriti missili bipedi. Inoltre ogni singola porzione di gioco nasconde numerosi passaggi segreti che per essere scovati necessitano di una grande conoscenza delle facoltà del protagonista e del mondo che lo circonda. Ci sono porte che possono essere sfondate con una semplice sfera d'energia e altre che devono essere fatte saltare in aria con un barilotto carico di esplosivo. Alcuni passaggi si attivano premendo un interruttore e altri chiamando in aiuto i propri amici: l'immenso Clark che sgombra la strada buttandosi con la sua mole contro le pareti e Globox, in grado di evocare una nuvoletta carica di pioggia per estinguere le barriere di fiamme e mandare in corto circuito i congegni elettronici. Tutto questo avviene in maniera molto graduale, seguendo il dolce pendio di una curva di difficoltà ottimamente bilanciata: anche le sfide che all'apparenza sembrano impossibili nascondono in realtà una soluzione tanto ovvia da sembrare quasi banale una volta scoperta. L'altro grande pregio è che non capita mai di scontrarsi con la frustrazione di dover ripetere da capo un'intera sezione di gioco: consumando tutta l'energia si ricomincia dall'ultimo check point raggiunto, solitamente posizionato prima di ogni cambio di situazione. A fine livello è possibile salvare la partita e riprendere così da dove era stata precedentemente abbandonata. I differenti livelli sono collegati tra loro da una mappa: alcuni necessitano di un preciso numero di lums per poter essere visitati, in altri si dovrà tornare in

Per avere un'idea di quanto gli **sviluppatori** confidino nel prodotto, provate a recarvi al sito internet ufficiale (**www.rayman2.com**): tutte le informazioni sono disponibili in 11 lingue differenti, inoltre il sito è strabordante di gadget, da semplici sfondi per il desktop a minigiochi in stile Frogger. Da non perdere.

In fuga su piattaforme coperte di slime, facendo attenzione a non essere raggiunti dalle fauci del mostro, una bella sfida.

In certe sezioni la grafica di Rayman ha un tocco liberty.

Ta-dan! Abbiamo trovato la stregone, ma per ottenere qualcosa da lui dovremo trovare anche le rimanenti tre maschere.

Divi di bit

Il mondo dei videogiochi non è stato più lo stesso da quando un semicerchio giallo fagocitatore di puntini ha cominciato a bucare lo schermo nel lontano 1980: Pac-Man per primo ha dato un volto ai videogiochi ed è subito diventato un fenomeno di costume. Al giorno d'oggi i migliori personaggi digitali hanno la pretesa di apparire non solo nei giochi più quotati, ma anche in tv (come testimonia l'immagine, tratta dal cartone animato di Rayman, realizzato interamente in computer grafica), nel mondo della moda e della musica pop. Le creature digitali hanno lo stesso fascino dei divi del cinema, senza averne i difetti: non fanno capricci, non invecchiano, non ingrassano, non diventano alcolizzati o tossicomani e per di più lavorano gratis. Si capisce quindi come la creazione di un personaggio sia un processo che richiede un notevole investimento di risorse da parte delle software house. Ma alla fine, se manca la sostanza - ovvero un robusto game design – neanche il più bel visino può salvare dall'oblio.

"Prendete in mano il joypad e provate a fare una partita: dopo un paio d'ore dovranno prelevarvi a forza per riuscire ad allontanarvi dal monitor"

I missili con le gambe devono essere cavalcati per superare i passaggi tra i rovi, ma domarli è un'impresa.

In certi momenti sembra proprio di assistere a un cartone animato della Disney. È una fortuna che non lo sia...

seguito per esplorare sezioni precedentemente precluse al giocatore oppure risolvere nuovi enigmi.
Insomma, gli sviluppatori francesi non hanno lasciato proprio nulla al caso: sembra quasi che abbiano preso **Super Mario 64** e lo abbiano smembrato in unità singole, per poi rielaborarle alla luce dell'esperienza acquisita con il primo *Rayman* e, pur non riuscendo a sottrarre a Mario lo scettro di re dei platform, lo strambo eroe francese si candida come il concorrente più agguerrito. Se non avete intenzione di comprarvi una console Nintendo, *Rayman 2: The Great Escape* rappresenta ben più di un semplice palliativo: su PC è il migliore platform disponibile e, al di là della classificazione di genere, si rivela uno dei titoli più divertenti della stagione.
Concedetemi un'ultima considerazione: in quest'ultimo periodo, rimossi gli spiacevoli episodi targati Cryo, sembra proprio che gli sviluppatori francesi siano finalmente riusciti a far aumentare le proprie quotazioni in maniera esponenziale. Sia i Quantic Dream con quel capolavoro di *The Nomad Soul* che la Ubisoft con questo *Rayman 2* sono la testimonianza che i cugini d'oltralpe hanno imparato a programmare videogiochi più che decenti, addirittura superiori a qualsiasi aspettativa. Avanti, tutti in coro: "Allons enfants de la patrie, le jour de gloire est arrivé"... N

Super Mario 64 rappresenta ancora oggi, a quasi quattro anni di distanza, l'incontrastata pietra di paragone del genere platform. Inventato dal geniale game designer giapponese Shigeru Miyamoto per il coin-op Donkey Kong, l'idraulico italo-americano ha superato in fama lo scimmione innamorato che ne teneva in ostaggio la fidanzata; da allora Mario è apparso un po' ovunque, diventando l'alfiere dei videogiochi nel mondo.

Ogni tanto capita persino di imbattersi in uno scontro a fuoco con i pirati.

Brivido, terrore, raccapriccio... una caverna piena di fantasmi!

GAUGE

What u need

Per combattere l'oscuro piano dei cultisti vi basteranno un P200 MMX, 32 Mbyte di Ram e un lettore cd-rom 4X. È comunque consigliabile una configurazione con un P2 233 che disponga anche di 64 MB di memoria.

Alternative

Pandemonium 2 (BMG Interactive)
Controllando una maghetta pasticciona o un Giullare che sembra la caricatura del Mago G, dovete... indovinate un po', saltellare a destra e a manca recuperando bonus. Non male, per quanto la terza dimensione fosse essenzialmente finta.

Croc: Legend od the Gobbos (Electronic Arts)
Probabilmente l'unico altro esempio su PC di un gioco di piattaforme che da libertà assoluta di movimento in un mondo realmente tridimensionale. Peccato per la realizzazione tecnica, ma siamo ancora in attesa dell'imminente sequel.

di Diego Cossetta

Nuove tecnologie, vecchio divertimento!

LEGO RACERS

A ormai quasi 70 anni dalla sua fondazione, sembra proprio che la Lego non perda il vizio e si cimenti con entusiasmo in un nuovo campo, alla ricerca dello stesso favore di massa che ha già fatto in passato la sua fortuna

www.legomedia.com
Editore: Lego Media
Sviluppatore: High Voltage Software
Distributore: Leader

Chi di voi, da bambino, non ha giocato almeno una volta con quegli stupendi e coloratissimi mattoncini di plastica dalle mille forme che, incastrati l'uno nell'altro, permettevano di costruire tutto ciò che ci passava per la testa e di dar sfogo totale alla nostra fantasia? Beh...credo che il numero di quelli che ha risposto affermativamente a questa domanda sia decisamente basso, dato che le costruzioni della Lego sono state tra i giochi per bambini più venduti nella storia: e sembra proprio che il successo della famosa ditta non sia destinato a fermarsi qui, dato che dai mattoni di legno prodotti nei **primi anni '40** siamo ormai passati ai cubetti virtuali che oggi possono muoversi e assemblarsi sugli schermi dei nostri computer. È vero, forse non sarà la stessa cosa e le sensazioni che noi e i nostri bambini vivremo non saranno le stesse, fatto sta che le dure leggi del mercato hanno regole ben precise e chi non le rispetta è destinato a rimanere indietro. Ed ecco quindi che dopo alcuni prodotti destinati a un target decisamente più infantile, sono oggi lieto di annunciarvi l'uscita di questo Lego Racers, titolo arcade con ambientazione decisamente fantastica e diretto a un pubblico un po' più maturo (ma non troppo, in fondo!).

Cominciamo subito col dire che ci troviamo in presenza di un simulatore automobilistico, in cui dovrete cimentarvi alla guida di una serie di vetture in stile karts, cercando di

Sul sito della Lego Media (**www.legomedia.com**) potrete trovare una tanto interessante (quanto rara) sezione dedicata alla storia della compagnia: oltre ad apprendere che la data di fondazione della società risale addirittura al 1936, avrete qui la possibilità di consultare tutta una serie di schede in cui sono elencati in ordine cronologico i principali eventi che hanno significato qualcosa di importante nella storia e nella crescita dell'azienda. Non mancano infine tutti gli indirizzi utili che vi potrebbero servire, le informazioni su come si lavora alla Lego e le note di carattere legale sulla compagnia.

Un'immagine dalla sequenza introduttiva: come potete vedere i particolari degli omini di plastica originali sono riportati con una fedeltà quasi assoluta.

Anche gli elementi dei diversi tracciati sono fedelmente riportati rispetto ai corrispettivi "plastici": per farvene un'idea date un'occhiata all'albero nell'immagine.

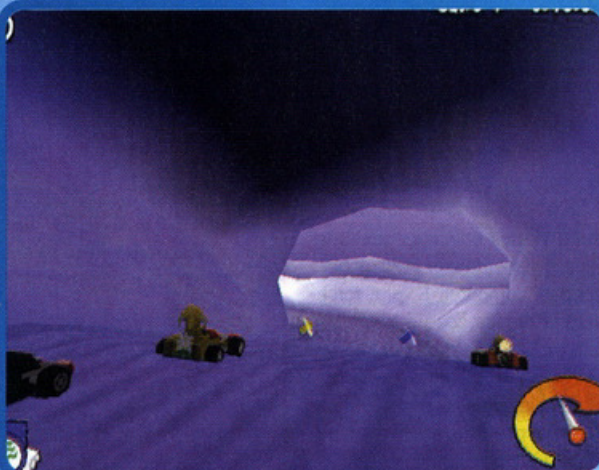
Per testare le performance della vettura da voi creata avrete a disposizione un particolare circuito dedicato ai test e finalizzato anche a far pratica con i comandi di guida.

vincere le singole gare e di ottenere i punti necessari alla vittoria del campionato. Il gioco è fondamentalmente diviso in tre sezioni distinte: una dedicata all'editing degli elementi che utilizzerete durante le vostre peripezie su strada, la seconda dedicata alla sfida contro **l'intelligenza artificiale** sui circuiti che costituiscono le tappe del campionato e una terza e ultima incentrata sulle sfide a due contro amici, computer o voi stessi. Mentre della prima area del gioco parlo in modo molto dettagliato nel box di approfondimento che trovate qui attorno, per quel che riguarda la seconda sappiate che avrete la possibilità di correre sette differenti campionati, per un totale di una dozzina di diversi circuiti caratterizzati ciascuno dalla propria ambientazione. Inizialmente potrete gareggiare solo sulla prima serie di piste e solo una volta che riuscirete a terminare la sequenza di percorsi in una posizione di classifica soddisfacente (ovvero tra i primi tre concorrenti) vi verrà data la possibilità di sbloccare anche gli altri campionati. Le vostre fatiche si potranno dire concluse solo quando riuscirete a salire sul podio occupando un gradino più alto del terribile Rocket Racer. Ricordando che potrete anche cimentarvi in una gara singola contro il computer, la terza sezione è dedicata alla corsa contro il tempo (il classico Time Attack in cui potrete eventualmente confrontarvi con una "fantomatica" ghost car) e alle sfide con i vostri amici. E proprio a proposito del multiplayer viene forse evidenziato l'unico neo negativo di Lego Racers: si dà, infatti, il caso che l'unica modalità a più giocatori sia quella per due concorrenti tramite split screen sulla stessa macchina (nel senso di computer, non di autovettura!); per il resto sono totalmente assenti eventuali alternative come, per esempio, la possibilità di giocare su rete locale, tramite connessione via cavo o su Internet ... un vero peccato!

Il gioco è localizzato in ben nove lingue (tra cui spicca naturalmente l'italiano, ma fanno anche la loro bella comparsa idiomi quali lo svedese, il norvegese o il danese, vista la popolarità dei Lego nei paesi del Nord Europa). Dal punto di vista della realizzazione tecnica nulla di particolare da eccepire: la grafica fa il suo dovere, ma non si può certo dire di trovar-

Il livello di abilità del computer è calibrato abbastanza bene, anche se per poter arrivare primi in tutti i campionati ne dovrete fare di fatica!! Questo sarà soprattutto dovuto al fatto che i vostri avversari permarranno nella loro situazione di tonti del villaggio fino a quando vi precederanno, ma diventeranno spietati cecchini non appena li supererete...e a quel punto sì che sarà dura mantenere le prime posizioni!

Spesso e volentieri durante la gara potrete notare elementi animati dei fondali che vi attraverseranno la strada, come il dirigibile nella foto.

Come in tutti i giochi del genere, durante la gara potrete raccogliere dei pod che vi forniranno armi e abilità supplementari e che vi permetteranno di avere la meglio sui vostri avversari.

Oltre alla visuale in terza persona (disponibile con diversi livelli di zoom) potrete anche guidare sfruttando un'inquadratura in soggettiva.

Nella parte bassa dello schermo compariranno sempre l'arma attualmente caricata (a sinistra) e la mappa del circuito (a destra).

si di fronte a un capolavoro o a qualcosa di particolarmente innovativo! In generale (e come è logico che sia visto il tema che si tratta), l'aspetto grafico è abbastanza "fumettoso" e i pochi effetti che sono presenti non dovrebbero appesantire più di tanto il lavoro del vostro adattatore video (anche se una scheda accelerata è più che consigliata!). La colonna sonora è costituita da una serie di musichine in fondo gradevoli, ma ci si limita a questo (sul CD non c'è, infatti, nemmeno l'ombra di una traccia audio). In conclusione cosa posso dirvi? Questo Lego Racers è un titolo davvero carino, ma nulla di più: la parte sicuramente più intrigante, innovativa e che in un certo senso differenzia LR dai suoi concorrenti è, senza ombra di dubbio, quella dedicata agli **editor**, grazie ai quali riuscirete a sbizzarrirvi dando fondo alla vostra fantasia e rivivendo magari qualcuna delle sensazioni che provavate da piccoli davanti alla vostra montagna di mattoncini preferita. Il gioco in sé è invece abbastanza limitato in quanto, anche se ci metterete un po' a vincere tutti i campionati, una volta che lo avrete fatto non so quante altre volte riprenderete in mano la scatola del CD (viste anche le carenze dal punto di vista del multiplayer). Un graditissimo ritorno dal passato, insomma, senza troppe pretese e diretto a un target abbastanza giovane, che magari non ha mai avuto la possibilità di provare il prodotto in plastica e si cimenta alle soglie del 2000 con la versione videoludica del gioco dei loro fratelloni. Nulla di più, ma neanche nulla di meno

...ave a voi!

Oltre a potervi costruire la vostra auto del cuore, avrete anche la possibilità di dare un volto e un nome al vostro pilota: e se questo non bastasse, sappiate che alla fine della fase di creazione vi verrà anche consegnata la patente di guida vera e propria corredata di foto e dati anagrafici!

"Un graditissimo ritorno dal passato, frenate senza troppe pretese e diretta a un target abbastanza giovane"

"Un pezzo d'auto" o "un'auto a pezzi"?

La parte che correrà il rischio di intrigarvi di più sarà quella dedicata alla creazione e alla personalizzazione della vostra vettura: per dar forma al bolide dei vostri sogni potrete – partendo da uno scheletro di base che vi verrà assegnato di default - scegliere tra quattro kit di mattoncini (prelevati dai set classico, medievale, spaziale e uno appositamente dedicato al mondo dell'automobilismo) che potrete combinare come vorrete e soprattutto proprio in base alle vere "norme" geometriche che regolano il vero gioco dei Lego. Per potervi aiutare nella vostra opera di assemblaggio potrete sfruttare una serie di tasti che vi permetteranno di ruotare e vedere la vostra creazione da tutte le angolazioni possibili, in modo da avere sempre sott'occhio quello che state combinando.

Una volta che avrete terminato la vostra opera, essa verrà automaticamente salvata su disco per poter essere utilizzata (così come eventualmente modificata) quando vorrete.

Un tiro da cecchino: con un preciso colpo di cannone potrete far saltare per aria gli avversari che vi precedono guadagnando facilmente posizioni.

Altra arma devastante: qui con un colpo solo ho tolto di mezzo tre avversari riuscendo a portarmi in terza posizione. I mattoncini blu e rossi che sono sulla strada permettono di accumulare armi e punti.

GAUGE

87 SINGLE PLAYER

5 MULTIPLAYER

What u Need

Il sistema minimo di cui avrete bisogno per poter giocare a LR dovrà essere basato su un Pentium MMX 166MHz con 32 MB di RAM e una scheda video equipaggiata con 4MB di memoria e compatibile con le DirectX 6.1. Mentre la scheda audio è opzionale, per i comandi dovrete optare tra joystick, mouse, tastiera o gamepad. Consigliato ovviamente (per ottenere prestazioni ottimali) un sistema basato su processore PII con almeno 64MB di RAM e scheda video AGP.

Alternative

World Rally Fever (Ocean)

La mia prima recensione in assoluto!!! Questioni di cuore a parte, credo proprio che questo bel titolino targato Team17 riuscirà a portare sui vostri schermi una discreta quantità di divertimento nonostante i cinque anni che ha sulle spalle!

S.C.A.R.S. (Ubisoft)

Auto zoomorfe e una grande quantità di power-up da raccogliere per un titolo indubbiamente molto divertente e graficamente (per l'epoca) accattivante. Suo gran pregio, la varietà di veicoli e circuiti a disposizione del giocatore.

Di Gianluca Tosca

L'uomo scimmia è tornato, completamente glabro.

TARZAN

Il successo cinematografico annunciato della Disney ha un degno seguito videoludico tutto azione e divertimento

www.disney.co.uk
Editore: Disney Interactive
Sviluppatore: Eurocom
Distributore: Leader

L'immaginario collettivo, nonostante i numerosissimi film nell'ordine delle decine, è stato stregato soprattutto da Johnny Weismuller, ex-campione di nuoto scoperto come attore da Irving Thalberg. In compagnia della scimmia Cheeta e di Jane (interpretata da Maureen O'Sullivan) fece ben sei film, che lo portarono a trovare un figlio, a spasso nella città di New York e a scovare tesori.

Il simpatico Terek elargisce qualche dritta mentre un casco di banane è lì in attesa.

Quando tra il 1912 e il 1916, l'americano Edgar Rice Burroughs mise su carta l'idea che doveva renderlo immortale, forse non s'immaginava la mole di pellicole cinematografiche che ne sarebbero scaturite; presumibilmente non pensava neppure che il successo sarebbe stato tale da "costringere" lui stesso a scrivere numerose avventure letterarie del suo figliolo narrativo; inoltre, certamente non ha immaginato che la Disney ne avrebbe fatto uno dei suoi film animati e un videogioco che le politiche aziendali vogliono tradotto per parecchie piattaforme e sul quale, di conseguenza, si punta molto. Seguendo la scia dovrebbero uscire pure prodotti simili al Tarzan Action Center per bambini dai quattro agli otto anni. Ovviamente, il target di età dell'action game è decisamente più ampio e dovrebbe potenzialmente comprendere bambini e adulti senza problema alcuno. Questo perché la tipologia di gioco è decisamente da console, o meglio non richiede certo una lunga preparazione per capirne le meccaniche. Tanta azione e immediatezza, correndo per i livelli e affrontando diverse insidie. Tutto ben condito da sapienti spezzoni originali del film che invoglieranno sicuramente a proseguire. Personalmente, anticipo fin da ora che la curiosità di vedere cosa mi riservavano le parti filmate tra una sezione e l'altra è stato uno dei motori principali che mi hanno spinto a giocarci per diverso tempo e impegnarmi seriamente. L'entusiasmo che dovrebbe manifestare l'utente riguardo alle sequenze animate è stato certamente previsto a tavolino dagli ideatori del gioco, i quali hanno inserito particolari artifici all'interno dell'ambiente di gioco e previsto addirittura tre diversi filmati conclusivi a seconda del livello di difficoltà col quale è stato portato a termine l'avventura. Appare ancora più chiaro come il legame tra cinema e computer, in questo caso, sia molto forte; a tal punto che ci si deve seriamente chiedere quanto una prematura dedizione all'action game potrebbe rovinare la visione in sala. Persino i livelli prendono spunto dagli accadimenti principali del cartone animato, permettendo di comandare in prima persona ciò che altrimenti si sarebbe potuto soltanto osservare. Entrare immediatamente nel vivo è incredibilmente semplice, basta decidere quanto difficile deve essere la partita e gustarsi l'introduzione dove si vede un irrequieto Tarzan che ne combina di tutti i colori assieme ai suoi amici piccoli gorilla. Una lussureggiante Jungla con alcune parti statiche e tutti gli esseri viventi tridimensionali sarà lo

Una nuotata tra coccodrilli e tronchi semoventi è proprio come fare il bagno nelle piscine pubbliche d'estate.

Il cucciolo può sembrare innocuo e giocherellone ma farà discretamente male se ci sarà un contatto.

Per la gioia degl'insegnanti di ginnastica, Tarzan si esibisce in un esercizio difficilissimo.

Scappare da una mandria di animali inferociti c'è per contratto in ogni lavoro Disney sugli animali?

Uno dei livelli bonus dove occorrerà guidare con precisione questo sgraziato volatile...

splendente teatro di tutti i livelli, i quali si succederanno aumentando di lunghezza e difficoltà. In principio non dovrebbero crearsi troppi problemi, infatti non eccessive peripezie separano il piccolo (per il momento) bambino delle scimmie dall'ombrellino di Jane che testimonierà sempre la fine della missione. Anzi, si farà immediatamente conoscenza col sagace Terek, affezionato **amico** di Tarzan che gli elargirà preziosi consigli per non farsi sopraffare dalla temibile Jungla. Quasi tutti gli altri animali non saranno affatto così gentili ma, al contrario, costituiranno un pericolo per l'energia vitale del protagonista. Non che quest'ultimo venga sopraffatto da un solo scontro ma la barra dell'energia scenderà velocemente se non si farà attenzione a tutte le insidie evidenti o nascoste. Ci saranno due possibili condotte da tenere nel trattare con la fauna circostante; evitare pericolosi contatti sarà il modo più pacifico per preservarsi, altrimenti occorrerà fare uso di rudimentali armi per difendersi. Particolari frutti saranno l'arma a lunga gittata e saranno di tre categorie e relativa efficacia differenti; i più rari elimineranno i nemici presenti nello schermo, altri rimuoveranno ostacoli dal vostro cammino, mentre la qualità standard sarà presente in numero illimitato. Per trattare con le bestie più feroci non mancherà una rudimentale lama e due tipi di fendente nel repertorio del giovane eroe. La parte più consistente dell'azione, comunque, è nettamente estranea alla violenza, in quanto sarà basata su salti e peripezie varie. In particolare sarà piacevole avere a che fare con le mitiche liane che permetteranno balzi incredibili e di arrivare a scoprire diversi bonus. I principali sono enormi monete da collezionare in gran numero per avere vite extra; caschi carichi di banane rappresenteranno la riserva di energia che potrete recuperare lungo la strada; meno utili ma spassose sono le lettere che compongono la parola Tarzan, disseminate in posti particolari di ogni livello e in grado, se raccolte tutte,

L'allegra scimmietta Cheeta è soltanto una mera invenzione cinematografica, infatti non se ne trova menzione alcuna nei romanzi e l'intrepido re delle scimmie viene di volta il volta aiutato da diverse specie di animali a seconda dell'occasione. In compenso, la pelosa "attrice" è ben reale e ha permesso al suo padrone di comprare un ranch in Arizona con i proventi dei suoi ruoli. La Disney ha mantenuto l'idea presentando però una variazione sul tema col simpatico Terek, che più di un **amico** sarà un vero e proprio fratello per il coraggioso Tarzan.

"Appare ancora più chiaro come il legame tra cinema e computer, in questo caso, sia molto forte"

Il fiume è molto affascinante e redditizio ma nasconde insidie in ogni ansa.

Con abilità sarà semplice arrampicarsi per le pareti più impervie, stando attenti a evitare i rapaci...

Tutti abbiamo provato a emettere il tipico grido del re delle scimmie durante gli spensierati giochi della fanciullezza. I risultati sono sempre stati discretamente lontani dall'originale, procurando spesso e volentieri soltanto un tedioso fastidio alla gola. Il perché della difficoltosa imitazione sonora è presto detto: il potente verso è stato creato da un insieme di ben cinque particolarissimi suoni assemblati per l'occasione. Si prendano il verso di cammello, il verso della iena, il verso del cane, il suono di un violino e lo Yodel umano. Li si riproducano al contrario e il risultato sarà un perfetto **urlo** di Tarzan.

Io Tarzan, tu Lame

Le chiavi d'interpretazione della vicenda di Tarzan possono, a mio modesto parere, essere molteplici. A prescindere dalle intenzioni del suo creatore che volevano il protagonista come animo diviso tra l'ereditarietà genetica e l'ambiente, si potrebbe considerare l'uomo scimmia come una sorta di riaffermazione del principio contenuto nel libro della Genesi secondo cui l'uomo regnerà su tutti gli animali. Cambiando completamente registro, si potrebbe arditamente accostare il nostro eroe all'ingenuo Candido di Voltaire, il quale lasciò l'Eldorado per ritrovare l'amata Cunegonda; così come il nostro abitante della Jungla vede definitivamente turbato il suo immoto Eden dall'arrivo della bella Jane. Per non parlare di pensieri ancor più evidenti nei quali si traccia, legandosi quasi a Rousseau, il profilo dell'uomo come essere puro inevitabilmente ed esclusivamente corrotto dalla società che lui stesso ha creato. Potremmo rimanere sull'argomento per ore, ma l'importante è che Tarzan sia un fico. Dopo essersi adattato alla spietata Jungla ed essere diventato bello e muscoloso, troverà, in mezzo a una masnada di pendagli da forca, un bel pezzo di figliola che lo avvicinerà alla civiltà e gli darà la forza di sconfiggere i cattivi e fare tutti felici di brutto. Altro che filosofia!

Alcune volte la cautela può rivelarsi un alleato fondamentale per non cadere in situazioni irrimediabili..

di sbloccare un filmato. Raccogliendo, invece, frammenti di un disegno abiliterete i vari livelli bonus, nei quali una lotta contro il tempo e un ambientazione particolare saranno teatro della raccolta di monete e altri oggetti. L'intero gioco conta circa tredici livelli che porteranno il re della Jungla dall'infanzia all'importantissimo incontro-scontro con la civiltà. Proverete l'ebbrezza di guidare non soltanto Tarzan, ma anche il suo amico Terek e Jane in parti a loro espressamente dedicate. Sezioni particolari, rafforzeranno la varietà di questo prodotto, come per esempio il pezzo forte del surf sui rami che rappresenta, forse, lo zenith di *Tarzan Action Game*, sia nel divertimento che a livello tecnico. Immaginate l'aria delle musiche di Phil Collins che sono la colonna sonora del film e accompagneranno sempre il giocatore; i rumori della foresta e l'inconfondibile **urlo** in sottofondo; le plasticissime **animazioni** dei personaggi rese possibili dalla tridimensionalità e un gioco di prospettive e telecamere che sembra dare veramente il brivido della velocità. Cosa altro si può dire se non che *Tarzan* è indubbiamente divertente, è stato creato senza sbavature e non manca mai di elementi che possano ravvivare l'azione quando la monotematicità dello scopo comincia a farsi sentire. I livelli bouns e altri regolari, ma dall'impostazione tutta particolare, non fanno che confermare come la Disney Interactive abbia sfornato un prodotto dalle caratteristiche vincenti. Le uniche perplessità sono legate alla mancanza di spessore tradotta nella mancanza di novità sostanziali e una quantità di elementi che lasciano pensare a un gioco, sicuramente adatto a tutti, ma particolarmente adatto a un pubblico più giovane e spensierato. Senza contare come io ritenga che un prodotto tipicamente per console finisca per sembrare spesso non perfettamente a suo agio nel formato PC.

Il tratto di qualche abile disegnatore testimonia in modo impeccabile come alla Disney abbiano inteso di rendere il più dinamico e realistico possibile il movimento e le **animazioni** del protagonista.

GAUGE

76 — SINGLE PLAYER

NO — MULTIPLAYER

What U Need

È adeguato un Pentium 166 Mhz, 16 MB di Ram, un misero lettore 4X e una scheda SVGA da 2MB e 80 miseri MB di spazio su Hard Disk. Certo, possedere un processore MMX che viaggi a 200 MHz, 32 MB di Ram, un lettore 8X, una scheda acceleratrice e circa 200 MB per l'installazione non sarebbe affatto una brutta idea e vi permetterebbe di godere delle avventure di *Tarzan* in maniera decisamente più fluida.

Alternative

Sonic (SEGA)

Si torna parecchio indietro nel tempo, ma come si può non ricordare il riccio che ha fissato numerosi canoni negli action game. E che, forse, ha mantenuto da solo in vita per un po' una certa console.

Pandemonium 1 & 2 (Crystal Dynamics)

Fu uno dei primi giochi del genere a sfruttare ottimamente le potenzialità visive della 3DFX. Tutti ne rimanemmo favorevolmente colpiti anche perché era discretamente divertente. Il secondo capitolo ha perso un po' la magia.

GRAN PRIX MANAGER

Immergetevi nell'eccitante mondo della Formula 1.

Grand Prix Manager

vi permette di vestire i panni di uno dei personaggi che ruotano attorno al Campionato Mondiale delle monoposto: dirigente o ingegnere, a voi la scelta.

L'importante è vincere!"

REQUISITI TECNICI

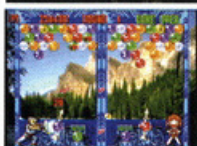
Processore 486 DX2 (66 MHz), Pentium (90 MHz) o superiori. • Windows 95, Dos 5.0 (o sup.) con Windows™ 3.1 (o sup.).• Lettore CD-ROM doppia velocità o superiore • Scheda grafica SVGA con almeno 1 MB di RAM.

SOLO £. 14.900! SOLO IN EDICOLA! A NOVEMBRE!

CHARTS

Quali giochi dovranno tenerci compagnia nelle serate autunnali? Come distinguere le caldarroste dai tappi di sughero? Chi siamo? Da dove veniamo? Dove andiamo? Che si fa a capodanno? Nel suo piccolo Next Gamer tenta ogni mese di trovare una soluzione ad alcuni problemi fondamentali dei videogiocatori. Non troverete risposte agli argomenti di cui non disponiamo certezze assolute (come, ad esempio, la marca di assorbenti preferita da Alessia Merz), ma se i vostri dubbi riguardano i videogiochi, allora potete fidarvi di questa utile guida all'acquisto, a metà strada fra la classifica e il borsino. Per non fare torto a nessuno, e non confondere le diverse forme di divertimento che il videogiocare procura, i vari titoli sono stati suddivisi per generi. Un'avvertenza: quella proposta non pretende di essere una tassonomia esaustiva, ma solo indicativa, altrimenti si sarebbe corso il rischio di ritrovarsi all'incirca con una rivista da scrivere per ogni categoria di giochi. Seconda avvertenza: potrebbe sembrare il contrario, in realtà queste colonnine vengono costantemente aggiornate in base anche alle vostre preferenze. Come avrebbe detto Jack lo Squartatore: "Un pezzo alla volta".

ARCADE

Abe's Exxoddus - Gt Interactive
Direttamente dal mondo PlayStation uno dei platform più intelligenti degli ultimi anni, con una ricca struttura narrativa e numerosi enigmi da risolvere.

Bust-A-Move 2 – Acclaim
Il rompicapo più intrigante dopo Tetris, il classico gioco del genere "ancora una partita e poi smetto" mentre il tempo scorre inclemente verso l'alba.

Rayman 2: The Great Escape – Ubisoft
Torna la melanzana senza gambe e senza braccia in un platform di gran classe, divertente e con una straordinaria veste grafica da fare invidia alla Walt Disney.

Re-Volt – Acclaim
Un divertentissimo e strampalato gioco di guida con protagoniste le auto radiocomandate, tecnicamente ineccepibile e straordinario in multiplayer.

Worms Armageddon – Microprose
I soliti vermi guerrafondai in un cocktail riuscitissimo di strategia e puro divertimento, arricchito in questa edizione da una struttura di gioco a missioni.

SPORT

Fifa '99 – Electronic Arts
L'ultima edizione del videogioco di calcio più famoso. Ottima presentazione, numerose opzioni, una grande scelta di squadre e, tutto sommato, anche la giocabilità non è male.

Links LS'99 – Access Software
La più bella simulazione golfistica del pianeta: quattro percorsi da favola, una quarantina di modalità di gioco diverse, grafica fotorealistica e giocabilità stellare.

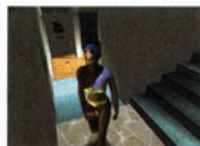
NBA Live '99 – Electronic Arts
Grafica spettacolare, sezione statistica da lasciare inebetiti e una buona dose di divertimento. Un altro centro pieno per la linea EA Sport.

NHL '99 – Electronic Arts
In merito al genere sportivo l'Electronic Arts non teme paragoni. Anche l'edizione 1999 dell'hockey su ghiaccio è una chiara dimostrazione di predominio.

SCUDETTO 3 – Sports Interactive
Questa è la simulazione manageriale calcistica per eccellenza: con 16 campionati a disposizione e tonnellate di statistiche. Imperdibile per ogni appassionato.

AVVENTURA/RPG

Baldur's Gate – Virgin
Controllate la vostra banda di ladri, stregoni ed elfi in un mondo isometrico ricco di fascino. Numerose sottotrame e combattimenti in tempo reale condiscono il tutto.

The Nomad Soul – Eidos
Avventura di proporzioni epiche: tre stili di gioco amalgamati alla perfezione da una trama degna dei migliori capolavori della fantascienza. Un capolavoro assoluto.

Discworld Noir – GT Interactive
Indagine privata nel regno di Discworld. Un'irresistibile avventura punta-e-clicca dai risvolti noir temperata da una massiccia dose di umorismo.

Lands of Lore 3 – Westwood Studios
Alla ricerca della propria anima in un gioco di ruolo originale e di grandi proporzioni, penalizzato unicamente da una veste grafica non proprio all'altezza.

Drakan – Psygnosis
Avventura dinamica di ambientazione fantasy con protagonista una giovane guerriera e il suo drago. Grafica spettacolare e giocabilità entusiasmante.

Outcast – Infogrames
Un'immersione completa sul pianeta Adelpha, il contatto con la civiltà talan e la ricerca di una soluzione per salvare la Terra da un buco nero. Un gioco epico e rivoluzionario.

Grim Fandango – Lucas Arts
L'ultima parola nel campo delle avventure tradizionali. L'ennesimo capolavoro Lucas Arts, ambientato nel regno dei morti: veste grafica e sceneggiatura senza pari.

Shadowman – Acclaim
Atmosfera voodoo per un'avventura in stile Tomb Raider, condita da un repertorio vastissimo di armi e magie. Ottima realizzazione tecnica

Heretic II – Activision
Ritorno in un medioevo alternativo con cambio di inquadratura e di stile di gioco: da shoot 'em-up 3D a avventura in terza persona. Ha funzionato.

System Shock 2 – Electronic Arts
Il tentativo più riuscito di fusione tra frenetica azione da sparatutto 3D e profondità da GdR, corredato di un'intrigante trama fantascientifica.

CHARTS

GUIDA

Colin McRae Rally – Codemasters
Controllo e manovrabilità dei veicoli realistici, ampio parco macchine, abbondante scelta di circuiti in una sfida contro il tempo come nel vero Rally.

Need For Speed Road Challenge – EA
Ultima incarnazione della prolifica saga automobilistica. Auto da sogno e suggestivi scorci panoramici non riescono a nascondere la mancanza di idee fresche.

Driver – GT Interactive
Quattro grandi metropoli statunitensi sono lo scenario di inseguimenti in stile Blues Brothers; protagonista un garante della legge infiltrato in un'organizzazione criminale.

Sega Rally 2 – Sega
Direttamente dalla sala giochi, senza quasi passare per il Dreamcast: il rally della Sega è un vero spettacolo, da vedere e da giocare.

Grand Prix Legend – Sierra
Una simulazione estremamente realistica di auto da corsa dei tempi che furono. Un gioiello per palati raffinati. Troppo frustrante per i comuni mortali.

Screamer Rally – Virgin
Gioco di guida in stile arcade, impreziosito da una veste grafica molto curata e da un ottimo design dei tracciati. Immediato e divertente da giocare.

Midtown Madness – Microsoft
Una gara automobilistica spericolata per le strade della città, con la libertà di scegliere il proprio tragitto e una grande giocabilità. Uno dei migliori frutti di stagione.

Superbike World Championship – EA
Il made in Italy trionfa nel mondo: la simulazione motociclistica più accurata di sempre, un vero spettacolo da vedere e giocare. Peccato non esistano periferiche adeguate.

Monaco Grand Prix Racing 2 – Ubisoft
Un gioco di guida con le monoposto da F1 competente ma privo della licenza ufficiale e di un certo rigore simulativo, che avrebbe senza dubbio giovato.

Toca 2 – Codemasters
Quindici avversari agguerriti da sfidare in gare mozzafiato nella classe Touring. Massiccia dose di realismo e manovrabilità dei veicoli degna di nota.

SIMULAZIONE

Apache Havoc – Empire Interactive
Missioni di difficoltà crescente in una guerra nei cieli che non lascia il tempo di prendersi una pausa caffè. Ricco di tensione e con una veste grafica di prim'ordine.

Heavy Gear 2 – Activision
Un ottimo prodotto, graficamente ineccepibile, impegnativo e appassionate. Con Mech Warrior 3 sugli scaffali diventa purtroppo un titolo di seconda scelta.

Mig Alley – Empire Interactive
Nel suo genere è divertente, il periodo storico è sicuramente interessante, però per un qualche piccolo motivo non riesce a essere entusiasmante.

Freespace 2 – Interplay
Un'ottima simulazione spaziale, impreziosita da una grafica d'impatto, un sistema di controllo articolato ma semplice da gestire e una modalità multiplayer convincente

F-22 Lightning 3 - NovaLogic
Un modello di volo configurabile a seconda delle proprie esigenze di gioco: il realismo simulativo esasperato sacrificato alla causa del mercato di massa.

Mech Warrior 3 – Microprose
Se gli esoscheletri potenziati da combattimento fossero realtà, questo sarebbe il simulatore definitivo con cui fare pratica.

Falcon 4 – Microprose
Un unico aereo con cui volare, ma a livelli di realismo impensati, con mappe accurate del territorio. Più che un gioco, un'esperienza di volo senza problemi collaterali.

Star Wars X-Wing Alliance – LucasArts
Il simulatore di volo definitivo nell'universo di Guerre Stellari, con la possibilità, finalmente, di pilotare il leggendario Millenium Falcon.

Fighter Squadron - Activision
Una simulazione completa ed estremamente realistica dei cieli di inizio secolo: decine di aerei con cui prendere il volo e numerose missioni da affrontare.

Total Air War – DID
In volo sul Mar Rosso in un gioco solido e sofisticato, dedicato a fasce di pubblico differenti, dagli esperti ai novizi, penalizzato però da alcuni bug fastidiosi.

CHARTS

SPARATUTTO 3D

Alien VS Predator – Electronic Arts
I marine, gli alieni di Giger e il Predator del film con Schwarzenegger in una miscela esplosiva di azione e violenza. Tre stili di gioco differenti e grafica da capogiro.

Descent 3 – Interplay
Azione distruttiva a 360°, questa volta accompagnata da sezioni all'aperto. Come Descent 3 c'è solo Descent 3. Non ci sono mezze misure: o si ama o si odia

Half Life – Sierra
Un'esperienza di gioco in single player intensa e ricca d'atmosfera, sorretta da una trama articolata e da un'ambientazione incredibilmente realistica.

Kingpin – Interplay
Sporco, brutale, volgare, violento e duro da digerire, un'esperienza ai limiti della sanità mentale nei peggiori sobborghi urbani. Un vero bastardo anche in termini di difficoltà.

Quake II – Activision
Il solo e l'unico. Da Wolfstein 3D ad oggi la id Software non ha perso un colpo e ha raggiunto ogni volta un livello superiore, creando alchimie sempre più spettacolari.

Redline – Electronic Arts [silver award]
A piedi e in auto, sempre e rigorosamente armati di tutto punto. L'idea funziona, ma non raggiunge le sfere alte dove albergano Half Life e Unreal Tournament.

Requiem: Avenging Angel - Ubisoft
Sparatutto fantateologico: un angelo della redenzione contro le armate di Satana che invadono la Terra. Qualche idea interessante in una formula collaudata.

Shogo: Mobile Armour Division - Microids
Azione distruttiva a piedi o al comando di robot di metallo muniti di armi di grosso calibro. Un ottimo design dei livelli pervaso da uno stile anime.

Sin – Activision
Il motore di Quake II, un arsenale di tutto rispetto e una struttura delle missioni abbastanza articolata. Come Half Life. Solo due gradini più in basso.

Unreal Tournament – GT Interactive
Il migliore sparatutto in multiplayer, senza mezzi termini. Tutto quello che avreste desiderato da Unreal e qualcosina in più. Un must.

STRATEGIA

Age of Empires 2 – Microsoft
Continua la saga dei grandi imperi del passato, questa volta si tratta dei primi secoli dopo l'anno mille. Un secondo capitolo che mantiene appieno le aspettative.

Caesar III – Sierra
Ambientato ai tempi dell'antica Roma, in Caesar III bisogna riuscire a creare il proprio impero rispettando la struttura a missioni. Impegnativo e coinvolgente.

Civilization 2: Call to Power – Activision
Una sfida epica: far sorgere una civiltà dal 4000 a.C. fino ai giorni nostri e oltre, superando guerre e crisi interne. Nessuno rimarrà deluso.

Commandos – Eidos
Strategia in tempo reale, grafica isometrica pulita e dettagliata e grande atmosfera hanno decretato il successo di pubblico. Peccato manchi l'opzione multiplayer.

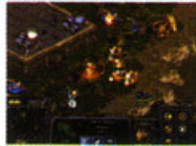
Dungeon Keeper 2 – Electronic Arts
Creare il proprio dungeon e popolarlo delle creature più malvagie, all'unico scopo di fermare i paladini. È bello ogni tanto sentirsi davvero cattivi.

Hidden & Dangerous – Take 2
La Seconda Guerra Mondiale raccontata per poligoni da un team di sviluppo della Repubblica Ceca: un mix sorprendente di strategia e azione.

Homeworld – Sierra
Uno strategico in tempo reale ambientato nel vuoto spaziale, ricco di innovazioni e accompagnato da una sontuosa veste grafica.

Rainbow Six – Take 2
Ispirato al romanzo di spionaggio di Tom Clancy, Rainbow Six è uno shoot 'em up strategico con agenti speciali impegnati nella lotta al terrorismo.

Tiberian Sun – Westwood Studios
Se le vecchie ricette non vi hanno ancora saziato non potete lasciarvi sfuggire questo prodotto. Chi era in attesa di una ventata di aria fresca rimarrà però molto deluso.

Starcraft – Blizzard
Scontro intergalattico fra tre razze aliene con possibilità di editare livelli e missioni e poi giocarli in multiplayer. Ancora tiene il passo con la concorrenza.

BOLLOCKS

PlayStation2 potente, troppo potente

La nuova console di casa Sony sarebbe molto più potente di quanto inizialmente dichiarato dagli stessi rappresentanti della multinazionale. Next Gamer è riuscita ad avere un appuntamento privato con il vice presidente delle vendite Jack Tretton, e la verità è venuta a galla... Tretton ci ha mostrato un prototipo della PlayStation 2 azionato da un piccolo reattore nucleare esterno che sostituisce di fatto i vecchi adattatori di rete per la corrente alternata. Al reattore, non più grande di un tostapane, erano collegati due serbatoi in cui viene stoccato in tempo reale il combustibile usato. "Adesso avrete capito – ci ha detto un Tretton particolarmente nervoso – perché gira voce che la console possa costare 700 dollari". Dopo la shockante presentazione ci siamo rivolti al vice presidente del marketing Sony, Andrew House, per avere delucidazioni sulla potenziale pericolosità della PlayStation 2: "La fonte energetica che abbiamo scelto per la nostra console non ci ha dato alcun problema. Va beh, a parte la perdita di capelli o la riduzione degli organi sessuali che ha colpito qualcuno dei nostri dipendenti. Ma si tratta di un problema che contiamo di risolvere prima del lancio del prodotto. In ogni caso un paio di guanti da lavoro e un po' di cellophane sul joypad dovrebbero impedire qualunque possibilità di contaminazione". Beh, allora...

Nuove periferiche in arrivo per il Dreamcast Sega

Thoshiro Kezuka, presidente e CEO della Sega of America, ha annunciato alcune sorprendenti novità che attendono gli utenti Dreamcast nei prossimi mesi. Alle nostre domande su una possibile futura compatibilità DVD della console, Kezuka ha risposto dicendo che la Sega è al lavoro su una periferica - già battezzata "SnoreCast" - che consentirà di suonare i vecchi 33 giri di vinile e persino i 78 giri di ceramica: "Gli utenti questa volta non potranno lamentarsi della mancanza di un ricca libreria di titoli". Naturalmente presto saranno disponibili quei piccoli adattatori di plastica che permettono di utilizzare anche i 45 giri. Costeranno probabilmente 39.99 dollari al pezzo: "È un ottimo prezzo se considerate che sono marcati con un logo Dreamcast" ha detto Kezuka. I vertici della Sega negano invece che siano in corso accordi con Iomega per lo sviluppo di un lettore Zip per il Dreamcast.:
"In realtà abbiamo chiesto a quelli della Iomega di darci una mano a produrre un drive da 5 e un quarto per la nostra console, in modo da aumentare la compatibilità con i media già esistenti – ha dichiarato il CEO della Sega of America – Credo che tutte quelle voci su un lettore Zip siano nate da un qui pro quo. Infatti, il nostro nuovo drive si chiamerà 'Zzzzzzip'".
Ma perché un nome così singolare? "Come perché? Pensateci un attimo – è il solito Kezuka a rispondere – DREAMCast, SNOREcast, ZZZZZZip... Bello no?".

Il braccino corto di Bill Gates...

Bill Gates, fondatore e CEO della megacorporation Microsoft, ha tenuto ai primi di ottobre una conferenza in un motel di Redmond per tacitare le voci che lo volevano in procinto di elargire un miliardo di dollari ai bambini più indigenti. "Mi ricordo che qualcuno mi aveva chiesto di donare un po' di denaro – ha cominciato il suo toccante racconto Gates –. Io gli ho chiesto di scrivere su un foglio l'importo che aveva in mente, poi avrei preso una decisione. Mi piacciono questi giochetti...mi fanno sentire importante... Insomma questo scrive "1B$", per un "1 bilione di dollari" (un miliardo, NdR). Ma io pensavo che quel che "B" fosse un "8". E quindi che l'importo fosse 18 dollari. E allora mi sono detto che non c'era problema, sarei stato un bastardo a negare 18 dollari a dei bambini bisognosi". Gates non ha alcuna intenzione di cedere a coloro che lo hanno incastrato, ma si è detto disponibile a gettare qualche manciata di dollari dalla sua limousine attraversando qualche area urbana densamente popolata. Il magnate di Redmond ha concluso la conferenza offrendo ai giornalisti bicchieri d'acqua e pezzetti di torta di riso. Quando uno dei reporter ha fatto per prendere un secondo pezzetto, Gates gli ha schiaffeggiato la mano, accusando tutti i presenti di voler approfittare della sua generosità.

BRAIN FRAMES

Violenza e videogiochi: ancora?

....Sì. Ma questa volta si cambia registro. Dal Giappone – dove peraltro violenza e pedofilia animano i tre quarti della letteratura "otaku" – giunge, infatti, uno studio sociologico che va decisamente controcorrente. Un'equipe di ricercatori dell'Università di Kyoto ha condotto un test psicologico su un campione di 500 ragazzi tra i 10 e i 18 per verificare gli effetti dell'attività videoludica sulla naturale aggressività degli individui. Ogni partecipante è stato invitato a prender parte a una lunga sessione di gioco con alcuni arcade considerati particolarmente violenti e ansiogeni. Quindi è stato sottoposto ad alcuni "esercizi psicologi di interazione": discussioni, lavori di gruppo, interviste...Risultato: il 75% del campione ha mostrato tutti i sintomi di una maggiore rilassatezza e predisposizione al dialogo. I ricercatori segnalano, però, che quasi la metà dei ragazzi che hanno preferito dedicarsi agli "sparatutto in soggettiva" hanno poi manifestato una certa irrequietezza e insofferenza ai rapporti interpersonali nella prima ora dopo il termine dell'ultima partita...

METTIAMOCI

"D'accordo, oggi ancora non funziona perfettamente, ma presto sarà disponibile un patch..." Parola di sviluppatore! Ma è accettabile che una software house commercializzi prodotti incompleti e malfunzionanti riservandosi di ripararli in seguito? Come diavolo ha potuto affermarsi una simile filosofia industriale? Next Gamer ci riflette sopra...

UNA PEZZA...

di Andrea Maselli

Sviluppare videogiochi non è certo un'attività che si possa definire rilassante. Le scadenze commerciali pendono sulla testa di designer e programmatori come una spada di Damocle. È questa la giustificazione che va per la maggiore tra tutte quelle utilizzate dalle software house per giustificare l'uscita di prodotti che definire "incompleti" è spesso un eufemismo. È la filosofia del "patch", della pezza riparatrice. Quella politica che cioè sembrerebbe autorizzare editori e sviluppatori mettere in vendita giochi non funzionanti, fatta salva la possibilità di continuare a lavorare su di essi una volta che già si trovino nelle mani dell'acquirenti.

Complice di quello che sta oramai diventando una forma di "abuso tollerato" è evidentemente Internet. La Rete è oggi utilizzata come un veloce canale di distribuzione, ideale per veicolare rapidamente "piccoli" programmi eseguibili cui unico scopo è quello di riparare alle malefatte di sviluppatori frettolosi. Quello che sarebbe troppo lungo scaricare da Internet, può invece trovare posto nei CD oramai allegati a qualunque rivista di settore.

Quando si dice un prodotto confezionato a misura d'utente... *Alien Vs. Predator* è uno dei primi esempi di videogioco completato sulla base del feedback dei giocatori.

I bug vengono spacciati come un male inevitabile, quasi fossero una caratteristica intrinseca dei prodotti videoludici. Di conseguenza la costante uscita di patch che migliorano le prestazioni di un gioco viene presentata al pubblico come una sorta di assistenza alla clientela.

È certamente vero che i giochi per computer, a differenza di quelli per console, scontano l'altissimo prezzo delle incompatibilità esistenti tra dispositivi hardware. Ciò che invece è discutibile è che questo prezzo venga riversato per intero sull'utente finale. Non v'è gioco che non contenga il consueto documento "readme.txt" dove vengono elencati un numero sterminato di possibili problemi hardware, seguiti da un altrettanto estesa serie di consigli radicali per superarli: "disattivate la scheda audio", "rinunciate all'accelerazione 3D" e via dicendo... E dove il bug non sia aggirabile con qualche buon suggerimento ecco apparire la "pezza elettronica".

La filosofia del patch ha potuto affermarsi solo in virtù della leggendaria pazienza dei videogiocatori; è statisticamente dimostrato che oggi la stragrande maggioranza degli acquirenti di videogiochi è disposta ad acquistare un prodotto "buggato", purché comunque giocabile, nell'attesa di potersi procurare i patch che ne risolveranno i problemi. Un patch che ripari un difetto di un gioco già commercializzato, va da sé, è perfettamente tollerabile. Ciò che sconcerta è l'idea di talune software house che ritengono lecito commer-

C'è gente che farebbe qualunque cosa per diventare famosa. Smart Derek, il designer di *Battlecruiser 3000 AD*, sta invece facendo di tutto per farsi dimenticare. E dire che si chiama "Smart"...

"è certamente vero che i giochi per computer, a differenza di quelli per console, scontano l'altissimo prezzo delle incompatibilità esistenti tra dispositivi hardware. Ciò che invece è discutibile è che questo prezzo venga riversato per intero sull'utente finale"

Falcon 4.0 costituisce uno dei progetti videoludici più ambiziosi mai intrapresi. È un vero peccato che, a dieci mesi dalla sua uscita, il progetto in questione non sia ancora stato completato...

Riuscireste a immedesimarvi nella finale di Coppa del Mondo 1998 avendo in squadra Sandro Mazzola e Giorgio Chinaglia? Con *Championship Manager 3* non dovrete mai porvi questo genere di problemi...

mento dei livelli di *Sin* (Ritual Entertainment) ha dovuto ricorrere a un patch di poco meno di 20 Mb. Ma ci sono casi molto più emblematici. Ne sa qualcosa Derek Smart, lead designer di *Battlecruiser 3000AD*. Questo gioco, un simulatore spaziale potenzialmente molto di altrettanto deprecabile, è accaduto negli studi della MicroProse al loro attesissimo *Falcon 4.0*. Il simulatore è stato messo in commercio giusto in tempo per le festività natalizie dell'anno scorso, dopo qualcosa come quattro anni di lavorazione. E si sa che il Natale è una di quelle

Sin, uno dei pochi videogiochi il cui patch rivaleggia per dimensioni con il codice del programma... Un monumento all'imperizia degli sviluppatori.

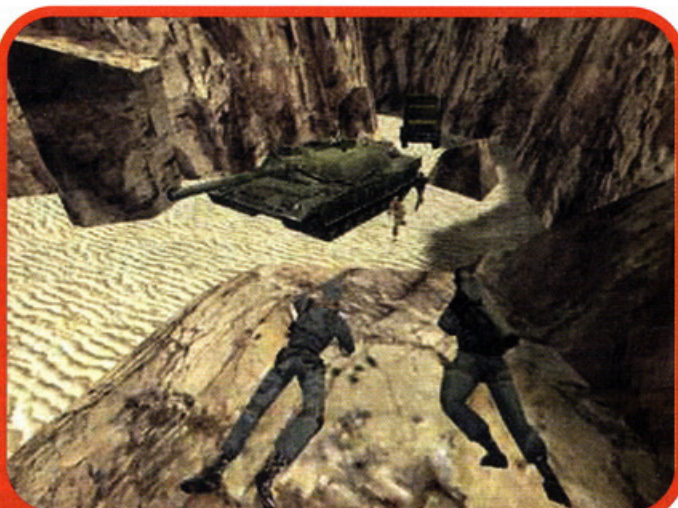
"Ciò che sconcerta è l'idea di talune software house che ritengono lecito commercializzare giochi con gravissime mancanze tanto sotto il profilo del beta-testing, che, addirittura, della programmazione vera e propria"

cializzare giochi con gravissime mancanze tanto sotto il profilo del beta-testing, che, addirittura, della programmazione vera e propria. È sufficiente prendere atto della dimensione dei patch disponibili su Internet, per rendersi conto di come spesso si tratti di veri e propri pezzi di codice mancanti nella versione originale del programma. Chi, per esempio, ha cercato di affrancarsi dalla terrificante lentezza del carica-

promettente, venne immesso sul mercato dall'editore Take 2 con un terzo del codice mancante e contro il parere degli sviluppatori della Gametek. Il prodotto non era, dunque, semplicemente difettoso, ma assolutamente inutilizzabile. Nel tentativo di riguadagnare quello che rimaneva della propria rispettabilità, Derek cominciò a sfornare una ridda di patch a ciclo continuo. Quando il programma rattoppato riguadagnò tutte le sue funzionalità, lui e Derek erano già pronti per il dimenticatoio. Qualcosa di meno drammatico, ma

spade di Damocle e cui si faceva riferimento poc'anzi e alle quali nessuna software house può sottrarsi, Microprose inclusa. *Falcon 4.0* venne allora offerto al pubblico con gravissimi bug che ne limitavano grandemente l'uso. Da allora il sito Internet *www.falcon4.com* è diventato lo spaccio ufficiale dei patch che, con cadenza mensile, stanno tentando di trasformare il gioco in ciò che avrebbe dovuto essere sin dall'inizio. Al momento sono uscite sette "pezze" elettroniche, ma la versione 1.08 è già in cantiere...

E dire che i "patch", soprattutto se distribuiti via Internet, potrebbero rivelarsi uno straordinario strumento di "fine tuning", un modo per far sì che un gioco già finito e perfettamente funzionante incontri maggiormente i gusti dell'utenza.
Potremmo definirli "patch accrescitivi", aggiunte di codice che non colmano lacune esistenti, ma ampliano le spettro delle possibilità ludiche riservate al giocatore. O, più semplicemente, aumentano la

Quasi 20 MB di patch spesi davvero bene... L'introduzione di *Team Fortress Classic* ha dato nuova vita alla modalità multiplayer di *Half Life*.

longevità del prodotto. È la filosofia, per esempio, adottata dalla Cavedog Entertainment con il suo strategico in tempo reale *Total Annihilation*. A intervalli di tempo regolari, la software house forniva nuove unità e mappe che potevano essere scaricate gratuitamente dal proprio sito ufficiale a titolo assolutamente gratuito. Prima della Cavedog, già la Ubi Soft aveva offerto ai propri utenti la possibilità di scaricarsi dalla rete nuove autovetture e tracciati per *POD*, il suo gioco di corse futuribile. La stessa Core, un'azienda che non avrebbe certo bisogno di farsi pubblicità, non ha esitato a regalare ai fan di Lara Croft due livelli inediti per i primi due episodi di *Tomb Raider*. Un sistema di propaganda a dir poco infallibile, ulteriormente perfezionato dai Valve Software che hanno addirittura offerto gratuitamente ai giocatori un titolo "multiplayer only" completo come *Team Fortress Classic*. Il risultato di simili operazioni commerciali è non solo quello di migliorare la propria immagine di software house agli occhi dei giocatori, ma anche quello di mantenere alto l'interesse dei fan in vista dell'uscita dei prossimi prodotti. Ci sono poi giochi che si prestano più di altri a questa strategia di continui aggiornamenti in tempo reale. È il caso degli sportivi, che paiono perdere il loro appeal agli occhi dei giocatori ad ogni cambio di stagione. Ecco allora che gli sviluppatori di *Championship Manager 3* (Eidos) ogni mese forniscono aggiornamenti del database del gioco scaricabili direttamente dal Web.

Ma il termine patch potrebbe (dovrebbe?) essere inteso anche come un ponte tra produttore e consumatore gettato sul baratro della transazione economica. Il fatto di poter intervenire su un prodotto anche dopo che questo è stato venduto offre infinite possibilità di adattarlo alle esigenze dei giocatori. *Alien Vs. Predator*, l'ottimo sparatutto 3D dei Rebellion (Fox Interactive) ha dimostrato che, con un po' di umiltà e un pizzico di buon senso, è possibile migliorare un gioco già completo e perfettamente funzionante tenendo in considerazione il feedback proveniente dai giocatori. Nel caso di specie, i Rebellion, forti di un'esperienza costruita lavorando su titoli da console, avevano fatto sì che i giocatori potessero salvare la situazione soltanto al termine di ogni livello di gioco. Una scelta inusuale per il genere e anche poco oculata dal momento che il livelli di *Alien Vs. Predator* sono quanto mai ampi e difficili da completare, anche al livello di difficoltà più basso. Migliaia di "suppliche" provenienti direttamente dai videogiocatori hanno spinto la software house a sviluppare un patch che permette i salvataggi, anche se in numero limitato. A giudicare dall'andamento del mercato, e con il costante aumento degli abbonamenti Internet, c'è da credere che per i "signori del rattoppo" si aprano grandi prospettive. Forse non è lontano il giorno in cui ciò che troveremo nella confezione sugli scaffali andrà considerato soltanto un embrione, un punto di partenza...

Permetteremo tutto ciò?

I ragazzi della Cavedog sono stati tra i primi ad aver capito quale dovrebbe essere lo scopo dei "patch". Mappe e nuovi mezzi scaricabili dalla rete hanno donato a *Total Annihilation* una seconda giovinezza...

di Giorgio Baratto

Mamma! mi muore sempre l'omino

Può essere talmente a digiuno di nuove tecnologie da confondere Internet con una nuova casa automobilistica, oppure essere cresciuta innamorandosi delle imprese di Pacman o Lady Bug. Ma la mamma è sempre la mamma...

Fosse successo qualche anno fa non ci sarebbero stati dubbi. La prima persona a cui andare a chiedere aiuto per un qualsiasi problema era sempre lei, la mamma, la dolce fatina che con un bacio, o uno scappellotto, risolveva tutto. Si trattasse di un amico troppo manesco, o dei primi problemi con le ragazze, oppure del giusto abbinamento di colori per mettere in mostra al meglio il nuovo maglione appena acquistato. Adesso le cose sono cambiate... e parecchio.

Chi avrebbe il coraggio, al giorno d'oggi, di chiedere alla propria mamma come si fa fuori l'ennesimo mostro che ci impedisce di superare un livello, oppure qual è il modo migliore per comunicare con gli altri in chat?

Sia ben chiaro, con questo non vogliamo dire che le mamme non hanno esperienza o non devono essere ascoltate, semplicemente che non hanno quello che potremmo definire un "bagaglio culturale" adeguato per risolvere certi specifici problemi legati al mondo dell'informatica.

Bisogna ammettere, che le problematiche sono cambiate, così come le necessità primarie dei giovani. Se un tempo le ragazzine impazzivano per la **Barbie** o per Cicciobello, mentre i ragazzi non potevano fare a meno del motorino e della maglia della squadra del cuore, alle soglie del duemila si aggiunge l'elemento informatico, e videoludico, a rendere il rebus dei genitori, e delle mamme, in particolare, ancor più complesso da risolvere.

In primo luogo, esiste una differenza generazionale che, proprio a causa della tecnologia sembra ancor più abissale di quanto non fosse in passato. Certo, ogni generazione ha le proprie mode, il proprio modo di vedere le cose, il che più delle volte non rientra nell'ottica dei propri genitori, ma i ragazzi del 2000 hanno una "moda" che li rende ancor più lontani dai propri parenti.Un computer, per quanto user friendly possa essere, risulterà sempre ostico agli occhi di chi è cresciuto con la raccolta delle figurine panini o scambiandosi i vestiti delle bambole. È normale, anche se esistono delle eccezioni, che quando si parla di megabyte, schede SVGA, download e via dicendo, con i propri genitori ci si ritrovi a rimbalzare contro un muro di gomma. Questo capita perché si discute con persone che non hanno alcuna memoria storica o che non hanno mai neppure cercato di muovere un mouse, o, caso limite, se hanno cercato di farlo, lo hanno ritenuto più difficile di quanto non fosse programmare il videoregistratore di casa.

Il Nocciolo della Questione

Quali sono i punti cruciali che le mamme (o i papà, anche se sono sempre le mamme a istigarli alla ramanzina) contestano ai propri figli che passano ore davanti a un computer o a una console?

Per quanto abbia fatto compagnia alle bambine di tutto il mondo da quasi mezzo secolo, **Barbie** non ha disdegnato avventurarsi nel mondo dei prodotti elettronici. Da qualche tempo a questa parte, sono infatti disponibili una seire di giochi, studiati appositamente per le ragazzine che la vedono come protagonista. La Mattel Media, nata nel 1996, ha già prodotto Barbie Stilista Crea la Moda; Barbie creaGioielli; Magico Salone di Bellezza. Tutti titoli che avvicinano ai videogiochi, in modo divertente e poco impegnativo, quelle che saranno le mamme del 2000.

1) L'isolarsi dal mondo circostante;
2) L'eccessiva violenza di certi titoli;
3) Il tempo rubato agli studi.

Naturalmente, queste sono solo tre delle accuse che vengono giornalmente imputate ai videogiocatori o agli appassionati di computer in genere. In loro soccorso, se vogliamo, è arrivato, negli ultimi anni, il miracolo Internet. Sia ben chiaro, non che le mamme in questione ne capiscano di più, ma se non altro il battage pubblicitario, e il fatto che i **mass media** siano essi cartacei o via etere, ne diano un risalto così ampio, permette di rendere il fenomeno, e lo sfruttamento di quest'ultimo da parte dell'utente "figlio", un fattore positivo. In parole povere, è nuovamente possibile usare la vecchia e terribile scusa del "Il computer mi serve per studiare...". Per certi versi, quest'ultima affermazione è più veritiera ora che non in passato. Ma siamo convinti che i genitori, oggi come allora, ci credano veramente?

Oltre alle pubblicazioni espressamente dedicate a Internet, ormai quasi tutte le pubblicazioni cartacee hanno un supplemento che ne parla in maniera più approfondita. Che si tratti di Panorama Web, o di unasezione all'interno di un quotidiano, le case editrici più importanti possiedono anche un sito web, cosa che capita anche per quanto riguarda le reti televisive e le emittenti radiofoniche. Sembra proprio che senza la rete anche i **Mass Media** non possano più stare, ma questo lo sapevamo già, non è vero?

Pur essendo la classica eccezione che conferma la classica regola, soprattutto in un periodo storico in cui il lavoro viene prima della famiglia, anche per ragioni prettamente finanziarie, ci piace credere che esistano mamme che s'interessano ai problemi dei loro pargoli. Sarà un'immagine perfetta per una serie TV, ma la madre che ascolta la propria figlia perché ha problemi con il fidanzato, oppure il figlio che non viene accettato dalla sua classe, è uno di quegli aspetti che permettono a noi italiani di essere universalmente riconosciuti come "mammoni", e non vedo cosa ci sia da vergognarsi.

Se però, i problemi che affliggono sono l'incompatibilità con il sistema della nuova scheda video 3D, oppure l'eccessivo periodo di latenza tra il visualizzarsi di una pagina Web e l'altra, difficilmente ci troviamo di fronte a un quadro idilliaco che rappresentano madre e figlio. Per carità, non è colpa loro, non è colpa delle mamme, ma senza dubbio è un punto d'appoggio che viene a mancare, su questo, siamo tutti d'accordo, non ci piove.

Provate a chiedere a vostra madre cosa pensa dei computer e di Internet, avete un'idea della risposta che riceverete? "Internet è superfluo!"; "Il computer è indispensabile, ormai, ma ha tolto molto lavoro manuale."; "Impedisce ai ragazzi di leggere, li rimbecillisce!"; "Io odio i computer e tutte questi diavolerie elettroniche". Questi sono solo esempi, se vogliamo piuttosto drastici, ma riportano all'atavico problema che da sempre affligge l'essere umano: si tende ad avere paura di ciò che non si conosce.

Abbiamo notato che il più delle volte risulta inutile cercare di far comprendere le potenzialità di un computer, indipendentemente dall'aspetto videoludico, o di Internet ai propri genitori. Un tempo insegnavano che il computer è un mezzo che facilità il lavoro dell'uomo, una macchina di cui non bisogna diventare schiavi, erano queste le paure che i primi sistemi da casa suscitavano.

Al giorno d'oggi, tutti noi abbiamo compreso che usare un computer non significa seguire pedissequamente un'accozzaglia d'informazioni; abbiamo imparato a gestire il nostro tempo e le potenzialità della macchina, risulterà sempre difficile, se non impossibile, fare in modo che i nostri genitori lo comprendano, in fin dei conti non sono cresciuti a pane e banchi di memoria. Facciamo parte di due generazioni che, oltre alle differenze biologiche, si trovano di fronte a un abisso tecnologico.

Come c'impone di dire la retorica: è il progresso. Però sarebbe bello, come accadeva da bambini quando un ginocchio sbucciato ci faceva correre da mamma piangendo e lei, disinfettando la ferita, ci consolava amorevolmente; sarebbe bello, dicevo, poter chiamare ancora mamma e dirle, in preda alla disperazione: "Mamma!

Mi muore sempre l'omino!"; e lei armandosi di joypad, in quattro e quattr'otto, riducesse in polpette quel brutto e cattivo ammasso di poligoni che ha fatto piangere il suo bambino... sarebbe bello.

ON - LINE CORNER

di Carlo Barone

Dopo la scorpacciata di notizie del mese scorso su Game On Line, questa volta dedichiamo un ampio spazio al servizio on-line "concorrente", sempre più ricco di iniziative e di caratteristiche, Net Gamers Italia. Inoltre, come mi ero ripromesso nel primo numero, dedichiamo anche un piccolo spazio all'introduzione del multiplayer in System Shock 2 (tramite una patch che potete trovare anche sul nostro CD), prima di chiudere con Net2Phone, un programma che vi permetterà di fare telefonate in tutto il mondo via Internet a costi veramente convenienti.

Net Gamers Italia

www.ngi.it

Nato sul finire del 1998 come un piccolo gruppo di server per consentire ai (pochi) giocatori italiani di lanciarsi in sfide a *Quake 2*, Net Gamers Italia (NGI) è oggi una delle più grandi realtà del gioco on-line italiano, con più di 60 **server** dedicati alla maggior parte degli sparatutto 3D attualmente in commercio. Fondato da due singole persone, Luca Cassia (in arte Adso da Melk) e Luca Spada (in arte Skyluke), oggi NGI può contare su una serie di risorse "tecniche" davvero invidiabili (grazie anche alla recente acquisizione del servizio da parte di Leader, avvenuta prima di quest'estate), prima tra tutte la disponibilità di una banda passante estremamente ampia (si parla di 100 Mbps) grazie alla collocazione dei server direttamente nel **MIX** di Milano. Questo permette a tutti gli utenti di avere valori di ping molto bassi (eccezionali se disponete di un accesso **ISDN**) e quindi di poter realmente giocare, riducendo di molto i problemi di latenza. NGI, inoltre, ospita attualmente i server italiani di ANVI **Battle.net,** non limitandosi ai "soli" sparatutto 3D. Per giocare su NGI non avrete bisogno di nessun client proprietario (come avviene per Game On Line), ma, basandosi sul sistema dei server dedicati, potrete accedere direttamente alle partite in corso tramite il gioco stesso, o conoscendo l'indirizzo IP del server, o (cosa che avviene nei titoli più recenti) sfruttando le utility di ricerca partite in esso contenute. L'alternativa a questa soluzione è l'utilizzo di un programma esterno che si preoccupi, al posto vostro, di cercare i server e provveda al collegamento direttamente, magari consentendovi di personalizzare le vostre liste secondo le vostre esigenze. A questo proposito vi consiglio l'utilizzo del *Gamespy 3D* (ve ne ho parlato nel numero 2, ricordate?), che potrete trovare anche sul nostro CD. Come avrete capito dalle mie entusiastiche parole (ci gioco praticamente tutti i giorni...), NGI è dunque un ottimo sistema per giocare via rete; tuttavia sarebbe limitato parlarne solo da questo punto di vista. NGI è, infatti, anche un eccellente sito internet su cui potrete reperire praticamente ogni informazione sul multiplayer, oltre a trovare un gran numero di servizi dedicati all'ar-

Come potete vedere dall'immagine, i server dedicati di NGI spaziano dallo sparatutto della id Software (che ne occupa la maggior parte tra mod e modalità varie), a quasi tutti gli altri giochi del genere, inclusa la demo di recente uscite di Unreal Tournament. In aggiunta ai giochi supportati, potete vedere quelli "ospitati" (hosted), che portano il totale di server disponibili a ben 64.

La sezione di news è giustamente divisa tra novità "mondiali" e novità relative alle sole pagine web e servizi di NGI.

Installando l'apposito plug-in potrete entrare via web nelle partite in corso, ma solo se vorrete giocare a *Quake 2*.

gomento. Al di là delle canoniche chat, **forum** e aree file (tra l'altro dotate di un comodissimo e intuitivo motore di ricerca), sul sito potrete trovare anche un'enorme lista di contatti di tutti gli abituali frequentatori di NGI (si parla di contatti telematici... quindi email e **UIN** di Icq) e persino una classifica, aggiornata in tempo reale, sui migliori giocatori di *Quake 2*. Questo servizio è, inoltre, in espansione; e presto verrà fornito anche per *Quake 3 Test* e *Half Life*, consentendo così di dare uno "scopo" ai vostri **frag** quotidiani. Naturalmente, attraverso il sito potrete tenere sotto controllo anche la situazione di tutti i server di NGI, con tanto di giocatori presenti e loro punteggi. Stabilito, dunque, che cosa NGI offre allo stato attuale, è opportuno vedere quali sono i suoi progetti per l'immediato futuro: una veloce chiacchierata con Luca Spada ci illumina a riguardo... Prima di tutto, gli obiettivi che si propone NGI sono, a livello di numeri, sicuramente ambiziosi: Skyluke ci parla di una previsione per cento server on-line entro fine anno, con un traffico di 3000 utenti contemporanei e 60.000 regolari frequentatori.

Al di là di questi dati, la parte interessante riguarda i futuri progetti di NGI, che comprenderanno la fondazione di un club con tanto di negozio per acquisti on-line con sconti ai soci. Tale negozio avrà, oltre a oggetti merchandising di NGI, anche tutto il materiale riguardante il multiplayer, dai giochi all'hardware (a prezzi concorrenziali, ci assicurano...).

Oltre alle operazioni "commerciali", NGI si propone di migliorare anche la qualità dei suoi servizi: per esempio, sarà possibile usufruire di un servizio di "download on demand" (attualmente in fase di beta testing) di qualunque file su Internet, in modo che possano essere poi scaricati con calma dallo stesso ftp di NGI a velocità decisamente maggiori, ma la vera novità consisterà in NGI F3 (ossia F al cubo, pronunciato all'inglese F-Cube)... praticamente un servizio di accesso gratuito a Internet (con nodi in tutta Italia) chiamando NGI che acquisirà così lo status di provider, oltre che permettere agli utenti di giocare con tempi di latenza ancora più bassi.

Tale servizio sarà, con ogni probabilità, disponibile da fine novembre... Soddisfatti? Beh, il mio consiglio finale è quello di provare... potreste incontrare anche il sottoscritto nei panni del terribile "Death_Dealer"...

Necro	Quake		masnata@tin.it	BG	LOMBARDIA	RTC	33709755	Msg	Add
Necro	UOL	TK	masnata@tin.it	BG	LOMBARDIA	RTC	33709755	Msg	Add
PaniZ	Quake		g.paniz@flashnet.it	BG	LOMBARDIA	ISDN	3415711	Msg	Add
quilted	Quake		md@mediacom.it	BG	LOMBARDIA	RTC	15575881	Msg	Add
RahA	Diablo	IKW	itp2383@uninetcom.it	BG	LOMBARDIA	RTC	4100593	Msg	Add
Shazan	Quake	PPIO	shazan@webbytv.com	BG	LOMBARDIA	ISDN	537352	Msg	Add
Sir Melkior	UOL		pable@usa.net	BG	LOMBARDIA	RTC	30727678	Msg	Add
target	Quake		luc @tin.it	BG	LOMBARDIA	ISDN	35961392	Msg	Add
V410	Quake	ib	iacoz@hotmail.com	BG	LOMBARDIA	ISDN	27386161	Msg	Add
Black	TFC	DEM	black.mantha@libero.it	BS	LOMBARDIA	RTC	43767741	Msg	Add
Black	Half-Life	Rapty	black.mantha@libero.it	BS	LOMBARDIA	RTC	43767741	Msg	Add
BooM	Quake	TuLLs	boom@tults.com	BS	LOMBARDIA	CDN	1467072	Msg	Add
BRUCE	Quake	TBC	markcero@tin.it	BS	LOMBARDIA	ISDN	13820226	Msg	Add
Corinto	Quake	SIQ	corinto@numerica.it	BS	LOMBARDIA	RTC	18700911	Msg	Add
DeltaRay	Quake	Xs	deltaray@usa.net	BS	LOMBARDIA	ISDN	10676645	Msg	Add
Flash	Diablo	AK	flash@ngi.it	BS	LOMBARDIA	ISDN	19131085	Msg	Add
Flash	UOL	AK	flash@numerica.it	BS	LOMBARDIA	ISDN	19131085	Msg	Add
geno	Quake	TuLLs	geno@ngi.it	BS	LOMBARDIA	CDN	18455963	Msg	Add
KAZA	Quake	HP	TFBOTTE@HOTMAIL.COM	BS	LOMBARDIA	RTC	36710270	Msg	Add
Kizzo	Diablo	G	kizzo@numerica.it	BS	LOMBARDIA	RTC	46721334	Msg	Add
Leonidor_TMS_	Diablo		mascasa@numerica.it	BS	LOMBARDIA	RTC	43831239	Msg	Add
LoDtEaM	Quake		nappaman@iname.com	BS	LOMBARDIA	RTC	22429987	Msg	Add
MAJOR	Quake	TRC	major@ns.numerica.it	BS	LOMBARDIA	ISDN	6470882	Msg	Add
Mark	Half-Life	War	pontoi@yahoo.it	BS	LOMBARDIA	RTC	43670664	Msg	Add
Mark	Half-Life	War	pontoi@yahoo.it	BS	LOMBARDIA	RTC	43670664	Msg	Add

Il database di contatti di NGI vi permette di trovare nuovi amici "virtuali" con cui lanciarvi in appassionanti sfide...

NGI

NetGamers Italia Srl

I migliori Server a disposizione dei NetGamers Italiani

| Home Page | Ranking | Kill Ratio | Frags | Frags per Mese |

I migliori Quakers su NGI DeathMatch

RaNkiNgZ

526 NetGamers collegati

Top Kill Ratio - Sep 30 21:00

	08/99	Player	Frags	Deaths	Suicides	Kill Ratio
1	1	NBO ALEX	2603	114	9	21.16
2	-	KZATI	48	3	0	16.00
3	2	DIGITAL	115	6	2	14.38
4	-	GHOUL	100	2	5	14.29
5	-	OUTCAST	74	5	1	12.33
6	3	HOOVERLAND	36	0	3	12.00
7	-	PIRIPICCHIO	23	2	0	11.50
8	-	GHAST	31	3	0	10.33
9	4	ZERO7ERO SE77E	71	7	0	10.14
10	5	MINNIE	20	2	0	10.00
11	6	ALCOLO	69	6	2	8.62
12	-	QUAKERELLAMELO	17	2	0	8.50
13	-	+FABIUS+	34	3	1	8.50
14	10	[RAILMAN]	2597	296	14	8.38
15	7	LAODIO	58	7	0	8.29
16	-	LAG^RAPTOR	33	3	1	8.25
17	-	ERCANARO	26	0	4	6.50
18	-	ZZZ	51	6	2	6.38
19	11	>T< GENO	54	9	0	6.00

La classifica è probabilmente la caratteristica più interessante di NGI. Qui potrete vedere i vostri risultati, se sarete abbastanza bravi...

Qui potete vedere il motore di ricerca che potrete utilizzare per trovare i file all'interno del vasto database di NGI.

System Shock 2

www.sshock2.tif
Che *System Shock 2* sia un gioco eccellente in Single Player è assolutamente fuori da ogni dubbio, ma che cosa pensereste se vi dicessi che ora è possibile giocarlo in multiplayer? Come vi avevo precedentemente anticipato, la modalità multigiocatore di *SS2* è stata recentemente implementata tramite una patch di circa 6 MB che potrete scaricare da Internet o reperire sul nostro CD nella sezione apposita. Questa patch, oltre a correggere un serie di bug minori, abilita anche la succitata funzione, permettendovi di giocare con altri amici (fino a un massimo di quattro persone per partita)... Prima di cominciare a chiedervi come sia possibile adattare una struttura di gioco come quella di *SS2* a violenti sfide in multiplayer, dovete sapere che l'unica modalità supportata sarà quella in cooperativa, dove voi e i vostri amici dovrete cercare di svelare il mistero che avvolge la Von Braun. Dopo aver svolto autonomamente la generazione del personaggio vi troverete, dunque, in compagnia dei vostri colleghi, mentre il gioco proseguirà praticamente identico al single player (a eccezione del livello di difficoltà, leggermente aumentato). Questa modalità di gioco è supportata esclusivamente via protocollo TCP/IP (Internet e Lan) ed è, ovviamente, chiaro che l'host avrà la possibilità di salvare la partita, per poi ricaricarla a discrezione.

Voto Multiplayer: 7

Net2Phone

www.net2phone.com
Avete amici all'estero e vi siete stufati di leggere semplicemente le loro parole? I programmi per parlare via Internet vi permettono di udire la voce della vostra ragazza tailandese sotto forma di stridii e suoni gutturali incomprensibili? Se appartenete a queste due categorie, con ogni probabilità *Net2Phone* è un prodotto che potrebbe interessarvi... Seguendo l'hype generato dalla telefonia via Internet, *Net2Phone* è il primo programma appositamente studiato per permettervi di usufruire di tale servizio. Attenzione, però, non stiamo parlando di un prodotto in stile *Netmeeting*, in cui entrambi gli utenti devono essere collegati a Internet... *Net2Phone* vi consentirà fisicamente di chiamare qualunque apparecchio telefonico in quasi tutto il mondo (Italia inclusa, naturalmente) a tariffe decisamente convenienti. Tutto questo avverrà grazie alla connessione diretta con il server di *Net2Phone*, che provvederà a "trasformare" le vostre richieste di conversazione in telefonate vere e proprie. Oltre al costo degli scatti per il collegamento Internet, l'altra spesa che dovrete sostenere sarà l'acquisto di "carte" telefoniche prepagate (in dollari americani) che vi daranno accesso ai minuti di conversazione. Le tariffe, come detto, sono decisamente contenute (potrete controllare l'elenco completo all'indirizzo **www.net2phone.com/net2fax/rates.shtml**) e permettono ottimi risparmi anche sulle chiamate in Italia, specialmente verso i cellulari. Il programma viene anche commercializzato in Italia da IMS (per maggiori informazioni contattate l'indirizzo email **imsinter@tin.it**) a lire 99mila Iva inclusa, in una confezione che comprende, oltre al software, un completo manuale in italiano, una scheda prepagata da 10$ e un ricevitore telefonico "adattabile" al PC per agevolare le chiamate. Sul nostro cd, inoltre, troverete una versione del programma perfettamente funzionante (ricordatevi che dovrete avere un microfono!) che vi darà in omaggio un dollaro di telefonate in tutti paesi europei (se doveste avere problemi fate riferimento all'indirizzo email succitato del distributore)... poi non dite che non siamo buoni!

GLOSSARIO

MIX: acronimo per Milan Internet eXchange, indica un servizio entrato in funzione il 15 ottobre 1996 dagli sforzi congiunti di tutti i maggiori provider italiani. In pratica, si tratta di un punto di interconnessione e smistamento dei dati a cui tutti i provider hanno accesso diretto (cioè una "stanza" dove le loro macchine sono fisicamente presenti), favorendo la velocità nel raggiungere servizi e archivi file dei singoli ISP. Il servizio è gestito in modo cooperativo dalle singole aziende ed è nato da un'iniziativa dell'@IIP (Associazione Italiana Internet Provider).

ISDN: acronimo per Integrated Services Digital Network è il nome che viene dato a una particolare linea telefonica che sfrutta comunicazioni digitali. La banda passante che offre, nel caso di passaggio dati, è di 128 Kbps su due canali separati da 64 Kbps. Questo significa che, per raggiungere la massima banda, dovrete pagare un numero di scatti doppio rispetto a una normale telefonata

Battle.net: comunità online creata dalla Blizzard a supporto (totalmente gratuito) dei due suoi giochi che lo sfruttano, Diablo e Starcraft. Attualmente è uno dei servizi online più frequentati, con chat, gruppi di discussione e classifiche aggiornate in tempo reale.

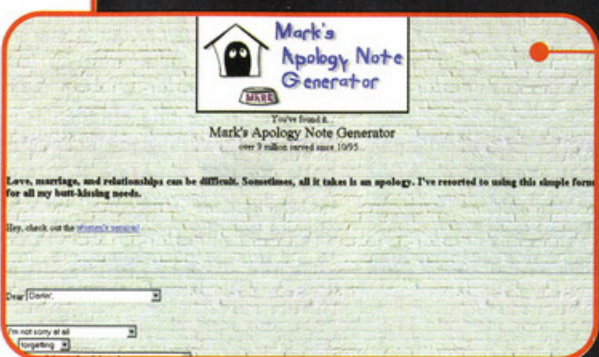
Forum: più comunemente noti come "gruppi di discussione", rappresentano, in pratica, la versione dei newsgroup su web. Qui gli utenti possono lasciare messaggi che tutti possono leggere e a cui tutti possono dare risposta, sia in forma pubblica, sia in forma privata via email.

UIN: acronimo per Universal Identification Number. È il codice numerico con cui viene identificato un utente di Icq (vedi numero scorso), necessario per la maggior parte delle funzioni di questo programma.

Frag: termine introdotto dal primo Quake, indica il punteggio in multiplayer negli sparatutto in 3D. In pratica equivale al numero di nemici che avete abbattuto, meno i suicidi compiuti. Tale termine ha introdotto una serie di neologismi nella lingua italiana, primo tra tutti "fraggare", di cui potete intuire il significato...

VOYAGER

Di Gianluca Tosca

Un argomento a caso e la Rete offrirà risposte in abbondanza, occorre solo scegliere ciò che veramente vale

Viaggiare senza meta, escludendo i casi di fuga giudiziaria, è una pratica raramente consigliabile, perché paradossalmente muoversi senza aspettative particolari rende ancora più critici verso ciò che s'incontra. Una passeggiata sul Web non è esente da tali considerazioni, e allora occorre stabilire un tema portante che ogni mese detterà i crismi da seguire per la selezione dei siti. Non rimane che decidere l'esordio per un tale appuntamento; qualcosa che lo renda indispensabile e godibile al tempo stesso. In pratica, parlerò di donne; esseri meravigliosi in grado si sublimare momenti irripetibili della nostra esistenza, compagne spesso suscettibili a turbamenti dell'idillio inspiegabilmente causati da un nostro utilizzo smodato del computer e altre piccolezze simili. Ci sono diverse strade per fare pace: un regalo costoso che la getterà tra le braccia di un altro appena abbasserete lo standard; un cambio di abitudini che la getterà tra le braccia di un altro perché non siete più gli stessi; fregarsene e riconciliarvi con decine di ore di ardente passione; pratica che, se siete impenitenti bricconi, soddisferà ampiamente entrambi ma v'impedirà di lavorare e condurre una minima vita sociale; altrimenti ricorrete a Internet e passate una serata con la vostra dolce metà a visitare i siti che vi suggerisco e a fare promesse che spererete lei dimentichi. Prima di tutto, però, è necessario avere la giusta compagnia con cui condividere intense esperienze. La seduzione rapida **(http://www.seduzionerapida.com)** è certamente la strada giusta da intraprendere, per arrivare a padroneggiare tecniche che permetteranno di fare propria qualsiasi donna voi desideriate. "Una disciplina aperta al mondo nonostante i tentativi di sabotaggio delle femministe americane", recita all'incirca la presentazione. Di fatto, una cassetta e un libello che arriveranno direttamente a casa per poche centinaia di mille lire. A voi il giudizio, consolidato anche da tutto il materiale promozionale di cui questo spazio abbonda. Ora che è presente fisicamente una persona incavolata nera, potrete scegliere una via tradizionale per le scuse: i fiori. Visti i prezzi esorbitanti e forti dell'invincibile scudo "è il pensiero che conta", c'è un fantastico Flower Server **(http://www.azstarnet.com/flowers/)** che aspetta. Il principio di funzionamento è identico alle cartoline virtuali, mentre il risultato (soprattutto se amplificato da un vero omaggio floreale e da stupidaggini riguardanti la natura del vostro sentimento che si palesa in due mondi) è di gran lunga più garantito. Sarà sufficiente che la fortunata abbia un indirizzo e-mail e voi compiliate i pochi campi di accesso al servizio. In caso la colpa sia grave, recatevi a visitare lo spazio on-line di una delle più suggestive tradizioni italiane lasciando intendere che c'è un viaggetto in programma. Sarà sufficiente che si visualizzi all'interno del browser la pagina dedicata al carnevale di Venezia **(http://www.veneziacarnival.it)** e la pace tornerà a regnare sovrana; mentre voi passerete notti lavorando a cottimo sperando inutilmente che la vostra bella dimentichi la costosa promessa. Intanto godetevi l'attimo scorrendo le dettagliatissime informazioni a disposizione su storia, programmi e simili, perdendovi in romantici programmi vacanzieri. Ultima e penosa soluzione sono le scuse palesi. A questo proposito, restare tre giorni con un saio e la cenere in testa inginocchiati nella neve è una conclusione possibile. Sfoderare la fantasia in qualche trovata è un metodo più dignitoso. Chi, invece, difetta di umiltà e inventiva ha bisogno di un generatore di scuse **(http://net.indra.com/~karma/formletter.html)** quanto l'aria per respirare. Un intraprendente giovanotto si è nobilmente eletto paladino delle contumelie creando un luogo dove creare la formula di richiesta perdono più adatta attingendo a una vasta gamma di frasi già pronte. Ogni singola sezione vanta numerose possibilità, con il solo problema che è tutto in inglese. Se, al contrario, volete un tocco di internazionalità, non vi rimane che spedire via il risultato e attendere che la pace torni a regnare sovrana. Per questo mese è tutto, con una esortazione a suggerire argomenti che v'interesserebbe vedere trattati tramite l'indirizzo di posta elettronica generico della rivista **qi21@nextgamer.com**.

DISCWORLDNOIR - LA SOLUZIONE

SECONDA PARTE

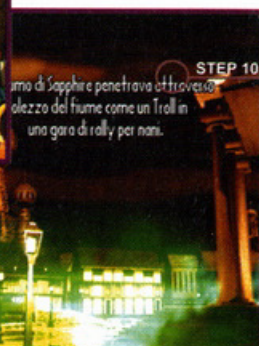
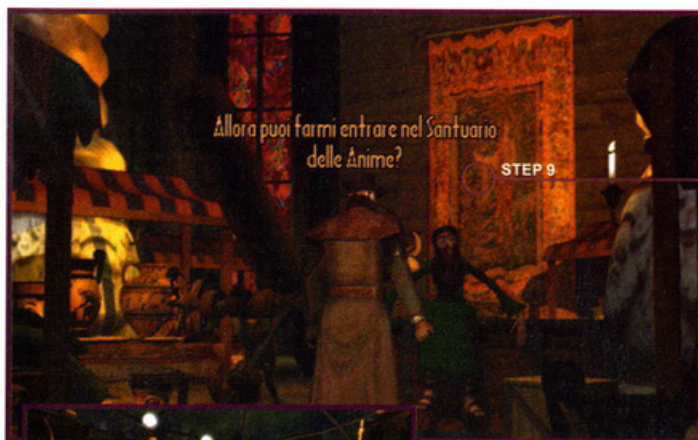
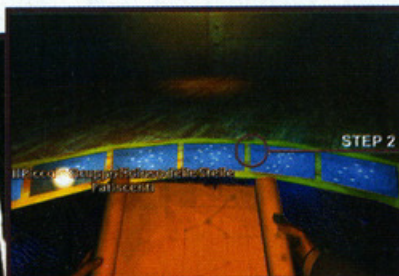
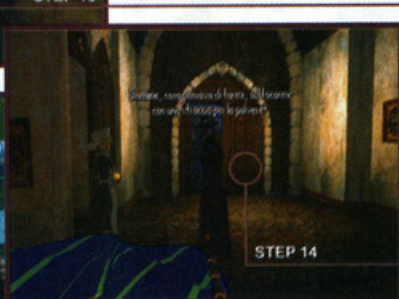
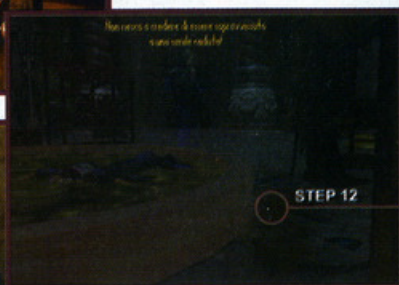
Bentornati ad Ankh Morpork pronti a svelare l'intrigo finale. Anche in questo caso, per gustarvi al meglio l'avventura, vi raccomandiamo caldamente di consultare la guida solo in caso di estrema necessità.

ATTO III

Dopo aver ripreso conoscenza e aver accettato lo scherzo riservatovi dal destino, provate a trasformarvi in lupo e seguite la traccia di odori color magenta: vi condurrà al casinò. Raccogliete il **muschio** vicino alla sagoma del cadavere e, trasformati in lupo, seguite nuovamente le tracce color magenta. Questa volta raggiungerete una zona del **cimitero** direttamente dietro al Tempio dei Piccoli Dei: osservate la vetrata e la sagoma che si staglia contro. Recatevi nel vostro ufficio per incastrare Nobby che, colto con le mani nel sacco mentre rovista in giro, sarà più disponibile a fornire indizi su altri tre omicidi: quando si allontana recuperate il grimaldello lasciato sull'orlo della scrivania. Cominciate nuovamente a indagare: per prima cosa recatevi nel retro del Palazzo del Patrizio e trasformatevi in lupo per annusare i barili e confrontare il loro odore con quello del killer e scoprire che quest'ultimo si è introdotto nel palazzo chiudendosi proprio in un barile. Andate alla cantina dell'Ankh Cafe ed esaminate le ricevute per apprendere che il Patrizio sta attendendo una nuova consegna. Usate quindi il grimaldello sul barile e aspettate di essere trasportati a palazzo. Dalla cambusa passate in corridoio e proseguite fino a raggiungere l'ingresso a **due porte**. Trasformatevi in lupo e cliccate due volte sulle porte per udire la conversazione e apprendere nuovi particolari sull'omicidio compiuto a palazzo. Verrete scoperti da una guardia e riprenderete conoscenza nel vostro ufficio, attesi dall'assassino Remora. Finita la conversazione recatevi al Pappagallo Ottarino e leggete gli annunci in bacheca: c'è in offerta un lavoro all'Università Invisibile. Entrate nel camerino di Sapphire e trasformatevi in lupo per annusare la traccia color ciano, quindi riprendete le sembianze umane e raccogliete la bottiglia di profumo. Andate a fare visita al Conte Von Ubervald, ora in compagnia di una **presenza inquietante:** mostrategli il muschio e dopo qualche frase delirante il Conte acconsentirà a farvi accedere alla biblioteca; una nuova voce comparirà nel box di dialogo con il maggiordomo. Giunti nella biblioteca, selezionate il muschio dall'inventario e usatelo sui cartelli dell'indice, ripetete la stessa cosa con la voce "fogne" dal taccuino. Ritornate al portone d'ingresso e chiedete al maggiordomo di incontrare Carlotta. Quando il maggiordomo si allontana trasformatevi in lupo per scoprire che la mutazione vi è stata "regalata" da Carlotta: andate ora all'Ankh Cafe per scambiare due chiacchiere. Finita la conversazione scendete nelle **fogne:** superate il primo ingresso, trasformatevi in lupo e seguite per due volte la scia lasciata sul terreno per raggiungere una

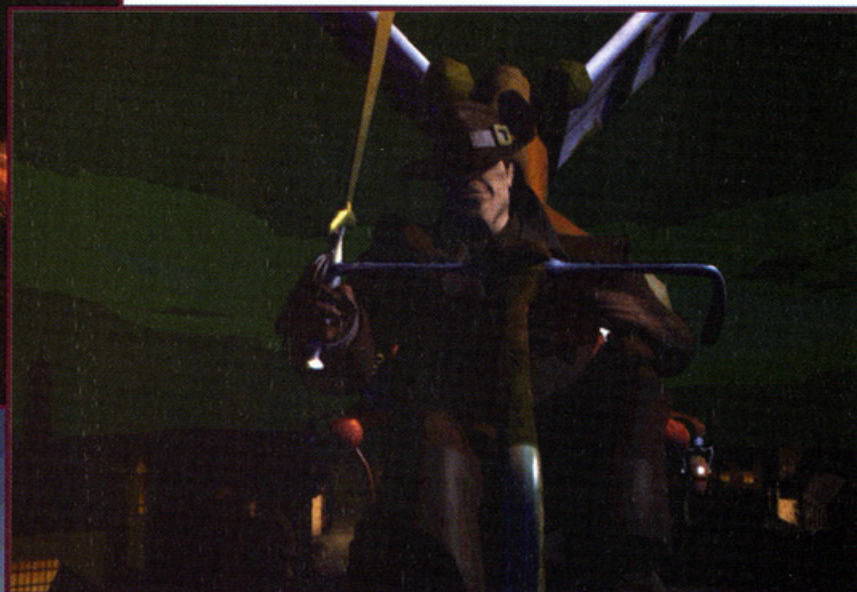
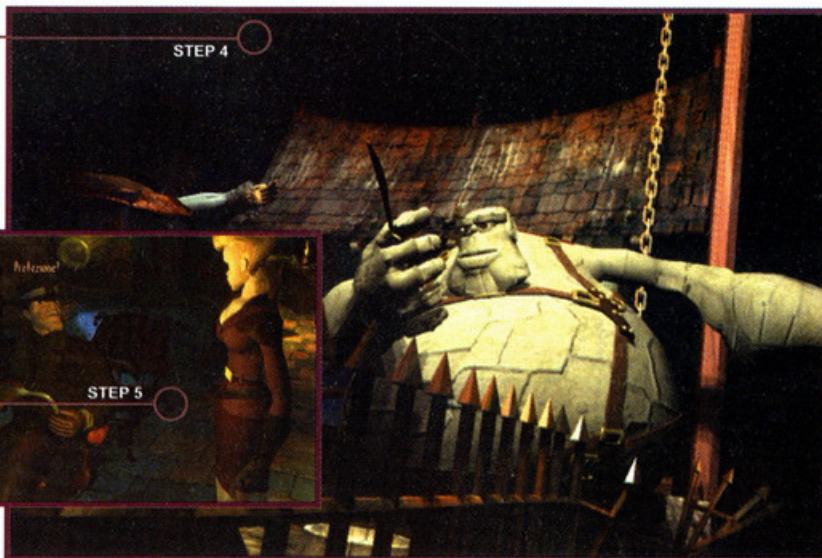
sorta di nido. Fra i detriti troverete un pendaglio dorato; dopo un breve e poco funzionale scambio di battute con la Morte dei Topi dirigetevi al Palazzo del Patrizio e scalate la parete servendovi del grappino. Chiedete a Two Conkers informazioni sul pendaglio per scoprire che proviene dal Tempio di Anu Anu. Tornate a consultare la **biblioteca** dei Von Ubervald usando l'indizio del Tempio di Anu Anu: la copia del libro ha una pagina strappata.

Andate alla Sala Nuova dell'Università Invisibile e parlate con la signora Fomes dell'offerta di lavoro, accettando di rifare i letti degli studenti. Giunti nel dormitorio trasformatevi in lupo per vedere cosa c'è scritto sulla lavagna. Aprite l'armadio e cliccate sui libri per scoprire di cosa trattano. Usate quindi l'indizio del Tempio di Anu Anu sulla lavagna, scrivendo con il gesso ottarino per renderlo uno dei nuovi oggetti di studio. Uscite dal dormitorio e rientrateci: ora nell'armadio è comparso **un nuovo libro** sui templi che contiene le istruzioni per aprire il pendaglio. Usate quindi il pendaglio con il libro per ottenere la lista dei nomi degli appartenenti al culto di Anu Anu. Prendete la porta a sinistra e raggiungete l'ingresso della biblioteca: parlate degli omicidi con il bidello che vi blocca la strada. Andate ora dalla signora Fomes e interrogatela sull'omicidio del mago, ottenendo l'indizio che riguarda la politica degli Stivali a punta dei Maghi Estinti. Passate a far visita a Nobby e chiedetegli dell'omicidio del mercante per scoprire dove si trova la Gilda dei mercanti, la prossima meta. Giunti davanti al **portone** parlate con l'usciere degli Stivali a Punta dei Maghi Estinti e si tradirà rivelandovi i dettagli dell'assassinio del mercante. Recatevi dal Conte Von Ubervald e chiedete alla Morte maggiori informazioni su quell'assassinio. Mandate poi il maggiordomo a chiamarvi Carlotta e interrogatela sugli omicidi di Regin e di Malachite e, quando compare la voce nel box di dialogo, chiedetele del suo alibi. Carlotta vi confiderà di essere una seguace di Errata, andate quindi in biblioteca per raccogliere nuove conoscenze sulla dea dei Malintesi. Andate ora al Tempio dei Piccoli Dei per incontrare Mooncalf e mostra-

tegli la lista per metterlo in imbarazzo. Uscite dal tempio ed entrate nel cimitero per spiare quello che accade dietro alla vetrata trasformandovi in lupo. Tornate nuovamente nel Tempio e parlate con **Malaclypse** riguardo all'incontro dei veri credenti, di cui avete appena appreso spiando dal cimitero. Chiedetegli poi di Errata e quindi del Santuario delle Anime per convincerlo a condurvi là. Al vostro arrivo, ciccate sul leggio per nascondervi prima che cominci il sermone. Usate quindi il profumo di Sapphire sui piedi di Mooncalf e **seguite le sue tracce** per scoprire il Santuario segreto dei veri credenti. Terminata la sequenza vi ritroverete nel vostro ufficio. Tornate al santuario ed esaminate l'affresco, quindi lo strano simbolo all'interno della composizione.

Ciccate sullo strano simbolo per annotarne la forma sul taccuino. Recatevi nella biblioteca dei Von Ubervald per cercare informazioni sullo **strano simbolo** e scoprire che si tratta del Segno di Elver; raccogliete poi informazioni su Nylonathep per ottenere l'ottagramma degli omicidi. Tornate al Santuario e usate sulla mappa i gli indizi riguardanti l'omicidio del mago, quello del bidello, quello del mercante e infine l'indizio degli omicidi e scoprire che nel mezzo si

trova il Teatro Disco.
Usate l'ottagramma degli omicidi sulla mappa per identificare i delitti che ancora mancano al rituale. Andate al Teatro Disco e raccogliete il **volantino**, quindi tornate a spulciare informazioni riguardo i vari delitti teatrali e alle otto tragedie nella biblioteca dei Van Ubervald. Prendete ora per Dagon Street e usate il grimaldello per forzare la finestra nell'edificio di sinistra, entrate ed esaminate i detriti sul pavimento per scoprire un osso (quest'indizio vi servirà più avanti). Tornate al Teatro Disco, avvicinatevi al palcoscenico e trasformatevi in lupo per scoprire dei graffi sulla base del palco. Riassumete le spoglie di investigatore e usate il **Segno del Girino** dal taccuino sui graffi per aprire un passaggio segreto. Inutile dire che dovrete intrufolarvi nel passaggio e usare l'indizio delle otto grandi tragedie sulla mappa circolare per scoprire dove verrà effettuato l'ultimo omicidio. Correte quindi al Parco dei Maghi e nascondetevi dietro al **cespuglio** per assistere al tracollo degli eventi.

Atto IV

ATTO IV
Prendete nota dell'**iscrizione** sul muro e rovistate fra le macerie vicino al cadavere di Warb per raccogliere il falchion d'oro. Andate al Santuario a stanare Kondo: dopo che la morte giunge a fargli visita, ispezionate il suo cadavere e troverete un amuleto. Andate alla biblioteca e cercate nuove informazioni su Nylonatyhep per ottenere l'indizio riguardante il Trapezoedro Radiante, per saperne di più dovrete recarvi a far visita a Two Conkers e Leonard. Andate al Tempio dei Piccoli Dei e mostrate l'amuleto a Mooncalf, chiedetegli informazioni sui traditori del culto e quindi su Foid, a quel punto lo vedrete uscire completamente di **senno.** Recatevi alla bottega di Rhodan e raccogliete le bende incrostate di gesso che si trovano dove un tempo stazionava Malachite, mostratele a Rhodan e poi chiedetegli di Foid per scoprire il suo nascondiglio. Andate in Dagon Street e aprite la porta sul lato destro della strada e mostrategli prima l'amuleto e poi il falchion per apprendere notizie su Gelid.
Recatevi nella Nuova Sala dell'Università Invisibile giusto per venire licenziati dalla **Signora Fomes.** Per riuscire a rientrare nell'Università dovrete ottenere un mandato di perquisizione: andate quindi a Pseudopolis Yard e parlate con Nobby di Gelid e del mandato. Tornate dalla Signora Fomes e mostratele il certificato, raggiungete l'atrio interno e trasformatevi in lupo per seguire le tracce di sangue di Gelid e giungere all'osservatorio. Lì troverete Satrap, quando nel box di conversazione compare la frase, provocatelo e assistete alla scena del suo incontro con il Triste Mietitore. Tornati nell'osservatorio raccogliete l'astrolabio e usate la mappa del cielo che vi ha dato Two Conkers sul mosaico, quindi selezionate il Piccolo Gruppo **Noioso delle Stelle Fatiscenti** per scoprire l'ubicazione del Trapezoedro. Andate al Mausoleo e usate l'astrolabio con il cielo per raggiungere la cripta in cui è conservato il reperto. Ciccate sulla statua per aprire la cripta e giunti davanti al sarcofago usate la moneta di Mundy sull'incastro. Parlate con lo **zombie** e mostrategli il falchion per ottenere il Trapezoedro Radiante. Uscendo dalla cripta sarete attesi da Horst che si impadronirà del falchion. Accedete all'inventario e cliccate sul Trapezoedro per vedere quello che sta succedendo sul Ponte dei

Sospiri. Recatevi sul **posto** per sorprendere Horst e Carlotta in trattative e quando tutto si è concluso riprendetevi il falchion. Andate al Palazzo del Patrizio e salite nella cella di Leonard per fare il punto della situazione. Tornate alla schermata precedente e spostate il pietrisco dalla rampa, quindi tornate da Leonard. Ora che la macchina volante è in posizione tentate di decollare: comparirà Ilsa all'improvviso, supplicandovi di usare una **protezione**. Scendete dal marchingegno e usate il Segno del Girino sulla macchina volante. Risalite a bordo e... gustatevi il **finale**.

THE END

METALLO PESANTE

Ricordate Heavy Metal? Il famoso film d'animazione del 1981 che passò alla storia come il primo vero cartone animato "adulto"? Bene, dovete sapere che è attualmente in sviluppo un seguito di questa pellicola, chiamato Heavy Metal F.A.K.K. 2... chiaramente, non poteva mancare anche un videogioco basato sulla licenza del film, attualmente in sviluppo dai Gathering of Developer. Si conosce poco al momento... ma una cosa è sicura: gli artwork sono indubbiamente d'effetto! Rinnovo, inoltre, l'invito a inviarci i vostri lavori, che troveranno spazio in queste pagine, sempre al solito indirizzo **qi21@nextgamer.com**

BIZ

Di Gregory Verrando

INTRODUZIONE V3.0

Buon giorno, accoliti! SMAU è passato, sempre più in sordina per quanto riguarda il nostro settore, sempre più pieno di telefonini, TV satellitari e arance tagliate a metà in balia del vento...(chi la capisce me lo comunichi). In questo numero ho preferito non annoiarvi con disquisizioni sulle ultime tendenze di mercato per offrirvi una carrellata di prodotti in test e la consueta pagina news. Inoltre vi avviso che il servizio di posta tecnica sta aspettando ulteriori domande da parte vostra per poter partire alla grande con il nuovo millennio e che il mio indirizzo attuale di posta elettronica è: g.verrando@technival.com

Diamond S540 Extreme

Da quando Diamond è stata acquisita in toto da S3 questo è il primo prodotto lanciato sul mercato e derivato dall'unione degli sforzi da parte delle due compagnie. L'intenzione è quella di dimostrare quanto sia stato sottovalutato il chip Savage4 che equipaggia la scheda e, di contro, convincere il pubblico di come si possano ottenere risultati più che soddisfacenti semplicemente migliorando la qualità della RAM e della struttura della scheda stessa. Tecnicamente, il Savage4 offre tutte le tecnologie di ultima generazione. Si va dal supporto del rendering a 32bit, dei filtri avanzati come il trilineare e l'anisotropico, fino ad arrivare a quella che è la punta di diamante di tutta l'impostazione tecnica della scheda, ovvero le S3TC (Texture Compression) un sistema che permette la presenza in una sola scena di quantità di texture superiori al Gigabyte senza nessun rallentamento di sorta nelle fasi di gioco. La quantità di memoria è di 32Mb a 7 nanosecondi di velocità che permettono di innalzare la frequenza di core che RAM a ben 173Mhz senza, e questo grazie alla tecnologia costruttiva a 0.18 micron, nessun segno si surriscaldamento nonostante l'assenza di qualunque tipo di sistema di raffreddamento oltre l'ormai consueto dissipatore. Provando la Extreme nei nostri laboratori non ci siamo potuti esimere dal test più duro a cui una scheda video possa essere sottoposta: *Quake 3* in Lan. Abbiamo attrezzato il server di *Quake* proprio con la Extreme e testato in un torneo interno la solidità sia dei driver, sia l'effettiva qualità della scheda in ben sette ore di gioco. Il risultato è stato eclatante, nessun intoppo o crash di sistema ma, soprattutto un livello qualitativo tra i più alti mai registrati. Come velocità siamo di fronte a una scheda capace di competere sia con TNT2 (non Ultra) che con G400 (non MAX) e di fornire una qualità nell'output a video superiore a tutte le concorrenti. Da S3 ci è stata fornita anche una versione Beta del gioco *Midnight GT* di RAGE. Sebbene non brilli certo per originalità ci ha consentito di apprezzare, essendo stato appositamente realizzato, la qualità del sistema S3TC. I risultati anche qui hanno sbalordito la maggior parte di noi e sono riusciti a farci giocare a un titolo monotono per ore, all'unico scopo di vedere quali implementazioni texture sono state utilizzate. In definitiva un prodotto vincente su tutti i fronti che fa del rapporto qualità prezzo il suo cavallo di battaglia. Da tenere in considerazione sia per un Upgrade della propria macchina sia per l'acquisto di un PC completamente nuovo.

Test a 32bit

	RISOLUZIONE	RISULTATI
3D Mark 99 Max	800x600	4.298 3Dmark
Quake2	800x600	82 Fps
Expendable	1024x768	59 Fps

Skywell Top Lan

Un sistema di rete tra le pagine di Next Gamer? Assurdo!

Invece no perché, anche se apparentemente possiede poca attinenza con il mondo dei giochi ha un grande potenziale che proprio in questa sede cercheremo di analizzare. Immaginiamo di avere un amico a due palazzi di distanza e la possibilità di trasportare i computer nello stesso posto. Bene a questo punto avreste due possibilità: o comprare due schede di rete, cavo e relativi terminatori, per un costo facilmente superiore alle 100.000 Lire oppure affidarvi a Top Lan per ottenere con una spesa inferiore alla 60.000 una periferica di collegamento di tipo USB (per cui anche con una velocità accettabile e più che sufficiente per qualunque tipo di gioco). Ok, partendo dal presupposto che questo prodotto è anche portatile e può essere installato "on-fly", si può dedurre che verrà preferito alle due schede di rete. L'installazione è a dir poco banale, basterà inserire nelle due porte USB i cavi della Top Lan e non solo verranno eseguiti in automatico tutti i passaggi dell'installazione ma anche il settaggio della rete. Naturalmente per i più esigenti è presente anche un sistema di settaggio avanzato per decidere vari parametri tra cui il numero IP da assegnare e il gruppo di lavoro. Abbiamo provato la Top Lan all'interno dei nostri uffici disabilitando la rete presente e collegando due computer con il prodotto della Skywell. Il risultato, utilizzando *Quake 3*, è stato più che soddisfacente e non ci ha certo fatto rimpiangere la nostra rete fissa. In poche parole, se avete un amico nelle vicinanze e la voglia di unire i computer per sessioni multiplayer, la Skywell Top Lan è una scelta vincente!

Guillemot Dual Analog Gamepad

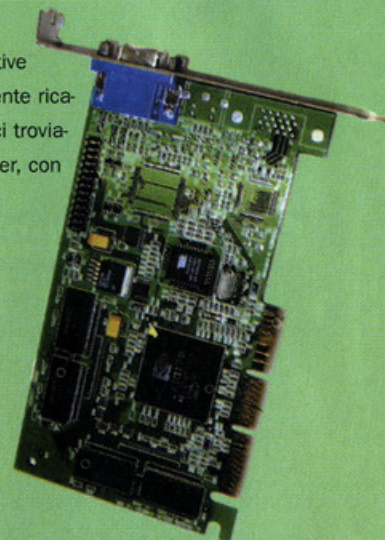
Guillemot, la casa francese di cui presentiamo la TNT2 Cougar nelle pagine seguenti, propone anche questo Pad, concettualmente simile a quello avanzato per Playstation. Sono presenti nella parte superiore quattro tasti per le normali funzioni preposte, due stick analogici attivabili attraverso un ulteriore tasto dedicato e, naturalmente, il tasto direzionale.

Nella parte inferiore sono presenti ben sei tasti, i primi quattro si trovano in posizione frontale e sono utilizzabili con indice e medio, i rimanenti due, uno per lato, si possono utilizzare sia muovendo il medio indietro sia con l'anulare, anche se in questo modo tutta la forza impiegata per impugnare il pad va a gravare sul mignolo, e quindi in una posizione non ottimale. L'impugnatura stessa, date le dimensioni, può causare problemi per coloro che hanno mani di piccole dimensioni ma, se così non fosse, l'ergonomia non permetterebbe sessioni di gioco prolungate senza sforzo. Anche la plastica usata per il rivestimento, in simil-gomma, risulta ottimale sulla lunga distanza. Il software in dotazione permette un completo controllo sul pad, sia che si debba eseguire un'operazione di calibrazione, sia che si debba preparare un profilo personalizzato. Durante le varie prove a cui lo abbiamo sottoposto i migliori risultati sono stati ottenuti con titoli 3D e, in particolare, con *Rayman 2* di Ubisoft, che si presta in maniera esemplare all'uso con questo joypad. Per concludere due parole sul tipo di connessione con il PC: di base avviene attraverso la canonica uscita della scheda audio ma, grazie ad un adattatore, può essere collegata anche a una ben più moderna porta USB.

NVIDIA TNT2 M64

NVidia ha appena lanciato sul mercato il suo ultimo chip grafico (il GeForce 256 del quale troverete nel prossimo numero sia la recensione di tre modelli differenti sia un approfondito articolo tecnico) ma il TnT2 è ancora una scelta vincente per molti utenti e, quindi, perché abbandonarlo così presto? E proprio in quest'ottica si posiziona l'M64, per portare a livello medio la tecnologia TnT2, con la solita efficienza che noi tutti conosciamo, ma con un prezzo ben più abbordabile. Il chip grafico è comunque sempre lo stesso e quindi capace di tutte le funzioni richieste a una scheda di ultima generazione. Si parla quindi di rendering a 32bit, supporto per i filtri di tipo trilineare e anisotropico, bump mapping e texture compression. Quello che cambia è la RAM. Innanzitutto ha una velocità di 7ns, contro i 5,5 della Ultra, ma soprattutto l'interfaccia è stata limitata a 64bit contro i 128 delle versioni più veloci proprio per limitare i costi complessivi all'utente finale. La quantità di RAM è sempre 32Mb e la velocità della memoria e del core (sebbene non disponibile) dovrebbe aggirarsi attorno a 150Mhz per la RAM e 125 per il Core, anche se sono solo supposizioni non avendo ancora ricevuto conferma ufficiale. Come si può evidenziare dai risultati dei test qui riportati le schede sono del tutto identiche e quindi la decisione di acquisto deve ricadere unicamente su bundle e gusti personali dell'utente.

Creative 3D Blaster M64

Sfruttando la fama di quella che è stata una delle migliori schede basate sul TnT2 Ultra, era lecito aspettarsi che Creative proponesse una scheda a basso costo (si parla di 250.000 ivate) per sostituire anche le Savage4. La scelta è giustamente ricaduta sull'M64 sia per la qualità a video che offre, sia per il costo contenuto a cui può essere proposta. In questo caso ci troviamo di fronte a una scheda completamente compatibile sia con l'OpenGL, sia con il Direct3d e, tramite degli appositi Driver, con le api Glide di 3Dfx. In bundle viene offerto il gioco *Expendable* in versione completa.

Test a 32bit

	RISOLUZIONE	RISULTATI
3D Mark 99 Max	800x600	2.920 3Dmark
Quake2	800x600	50 Fps
Expendable	1024x768	27 Fps

Guillemot Cougar

Anche Guillemot, che pochi mesi orsono aveva abbandonato il rapporto con 3Dfx per passare a nVidia (ottenendo ottimi risultati con la loro Xentor32 Ultra), propone adesso, aspettando la nuova GeForce, la versione M64 della loro scheda TNT2. Denominata "Cougar" offre tutte le caratteristiche che si possono trovare anche nella M64 ed è compatibile sia con lo standard OpenGL che Direct 3D. Il bundle comprende una serie di Demo dei giochi Ubisoft oltre, naturalmente, alla suite dei Driver.

Test a 32bit

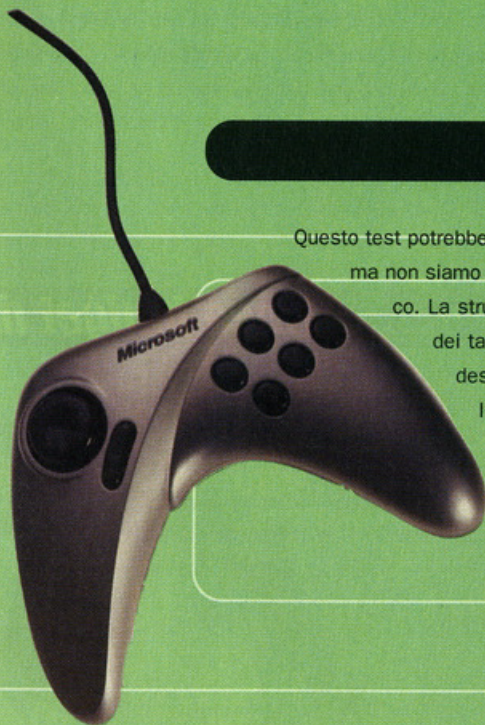
	RISOLUZIONE	RISULTATI
3D Mark 99 Max	800x600	3.020 3Dmark
Quake2	800x600	48 Fps
Expendable	1024x768	28 Fps

GAMEPAD MICROSOFT

Microsoft è ormai leader nel mercato delle periferiche di controllo da quando, ormai più di quattro anni fa, ha proposto il primo Joypad, il SideWinder Game Pad, a tuttora uno dei suoi prodotti più venduti. Passando da innovazioni tecniche, come l'implementazione del Force Feedback fino ad arrivare al Freestyle, la crescita in questo campo della società di Redmond è stata esemplare e questi ultimi due Joypad sono al conferma che il futuro riserverà a noi giocatori periferiche di controllo sempre più evolute.

Microsoft Dual Strike

Qual è il trend maggiore al giorno d'oggi nei giochi? Il multiplayer. E quali sono i giochi più giocati in Muliplayer? Gli sparatutto in prima persona. Questo dev'essere stato il discorso fatto da Microsoft prima di progettare il Dual Strike. Di per sé è un game pad normale se non fosse per lo "snodo" che possiede nel mezzo. Tale snodo ha le stesse funzioni di un Mouse e quindi, risulta ottimale per il movimento del punto di vista o del mirino all'interno di un gioco di questo tipo. I tasti presenti sono in totale otto, posizionati in varie zone, come è possibile notare dalle immagini. Immancabile il D-pad direzionale che, purtroppo, risente ancora della cattiva angolazione rispetto all'asse dell'impugnatura. Non pregiudica in nessuna maniera il gameplay ma poteva essere facilmente corretto. Le generose dimensioni del pad non favoriscono i più giovani o coloro con le mani particolarmente piccole, ma anche qui è un fattore soggettivo. Il cavo di collegamento è posizionato nella parte inferiore per evitare possibili disturbi al gioco e, in un pad che può ruotare su se stesso, rappresenta una vera manna. Allo stato pratico, abbiamo ottenuto risultati soddisfacenti dopo qualche decina di minuti di gioco anche se valutiamo che la curva di apprendimento essere nell'ordine di alcuni giorni. Sicuramente consigliato per tutti gli appassionati di *Quake 3* che vogliono arrivare a un controllo perfetto dell'azione.

Microsoft Game Pad Pro

Questo test potrebbe esaurirsi con la semplice frase: "è la naturale evoluzione del Sidwinder Game Pad" ma non siamo così cattivi... e quindi vediamo di analizzare questo prodotto un po' più nello specifico. La struttura generale è la stessa della precedente edizione, così come il posizionamento dei tasti (è sparito però il pulsante "Start"). Le caratteristiche variate, invece, sono sia il design del pad, ingrandito e reso leggermente più ergonomico, sia la natura del D-pad. Infatt,i attraverso il pannello di controllo sarà possibile renderlo sia analogico, sia digitale, a seconda dei casi e delle necessità. Onestamente non c'è altro da dire se non che il Game Pad Pro rappresenta il miglior gamepad liscio in circolazione.

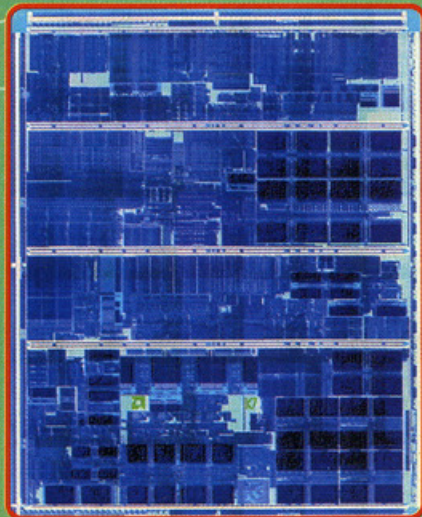
NEWS

Potenza della PSX 2

A seguito del lancio della Playstation 2 il prossimo marzo, Sony si prepara a fare una mossa nel mercato delle workstation, come confermato da Nihon Keizai Shimbun. La nuova linea di macchine userà l'Emotion Engine processor della Playstation 2 e, anche se l'azienda non sembra aver detto niente sul sistema operativo, Linux sembra essere la scelta più logica. Sony con questa workstation intende puntare al broadcast, alla produzione cinematografica e agli sviluppatori di software.

NVidia esagera...

Il CEO di Nvidia Jen-Hsun Huang ha promesso di introdurre nuovi e più avanzati processori grafici ogni sei mesi, cercando in questo modo di dominare il mercato mondiale della grafica per PC. Ma Huang non si è fermato qui: non contento di provocare un attacco di cuore al suo special project manager, è andato avanti paragonando Nvidia a Intel e, in effetti, le mosse delle due compagnie (specie nella velocità di rinnovo dei prodotti) sono molto simili.

L'Athlon non ce la fa...

AMD nel terzo trimestre dell'anno perde meno di quando ci si aspettava: durante questo trimestre le vendite sono diminuite del 3.4% da 686 milioni di dollari a 662 milioni. Il periodo è stato dominato dal lancio del chip Athlon, con il quale AMD intende sfidare Intel. Sono stati prodotti circa 350mila Athlon nel trimestre, ma solo 200.000 sono stati venduti. Il fatto viene attribuito al terremoto di Taiwan, che ha ritardato la fornitura di schede madri ai costruttori di PC. Guardando il quarto trimestre in prospettiva, AMD comunica che produrrà circa 1 milione di Athlons, ma pensa di venderne solo circa 800mila. Mentre gli effetti del terremoto sono stati sentiti praticamente da tutti nell'industria dei PC, AMD ha altri problemi da affrontare, se vuole smettere di camminare all'ombra di Intel. Il primo problema è che fare se Intel ruba di nuovo lo scettro del "più veloce chip del lotto" prima che Athlon inizi veramente a produrre profitti. Un'altra gatta da pelare per AMD è la costosa fabbrica di Dresda che, visti i debiti contratti da AMD, deve essere messa subito a frutto.

Linea budget da Saitek

Saitek, noto produttore di periferiche di ottima qualità per PC (il suo volante Forcefeedback era l'unico a utilizzare lo stesso sistema di Microsoft, con grande guadagno in qualità), ha da poco deciso di inserirsi anche nella fascia di mercato budget, presentando tre prodotti "per tutte le tasche". Questa linea comprende un joypad (quattro tasti, due grilletti e un pad direzionale a otto direzioni) e due joystick, uno standard (con regolazione della resistenza della molla) e uno avanzato, che include anche un pad, utilizzabile in maniera indipendente. Non ci è stato possibile provare questi prodotti, ma Saitek è un marchio che garantisce qualità... aspettatevi dunque i test il prossimo mese.

ZENO 5000

La pubblicazione del fumetto di *Shadowman*, nel numero 1 come evento eccezionale, è stata acclamata da molti di voi come un'iniziativa interessante che doveva essere ripetuta. Purtroppo, non ci era possibile continuare la pubblicazione del famoso fumetto di Garth Ashley ed Ennis Wood – l'edizione da noi utilizzata era un evento in occasione dell'uscita del videogioco – ma abbiamo pensato di "sostituirlo" con qualcosa che, se non altrettanto conosciuto, saprà farsi apprezzare agli stessi livelli, dimostrando che non è necessario andare all'estero per trovare autori brillanti e, contemporaneamente, dotati di ottima inventiva. Abbiamo deciso di "pescare" il nostro autore tra i professionisti che lavorano in quella categoria di prodotti definita come "fumetto popolare", o presunto tale... ossia quei fumetti che giovano della grande distribuzione in edicola e si differenziano dal cosiddetto "fumetto d'autore", per una più regolare serializzazione (oltre che per il formato, in Italia ormai diventato uno standard). Non fate, però, l'errore di considerare le due categorie sempre a differenti standard di qualità, questo criterio è valido in linea di massima, ma è anche vero che, al giorno d'oggi, alcune produzioni da edicola rivaleggiano con edizioni di ben altro livello. La casa editrice che nel mercato italiano, occupa una buona fetta di questa produzione è indubbiamente la Bonelli Editore che, alle serie storiche come *Tex*, *Zagor*, *Martin Mistére* e *Dylan Dog*, alcune in edicola da più di dieci anni, oggi offre un'ampia scelta di generi e ambientazioni, alcuni anche di natura un po' più culturale e meno "popolare". Si parte con la fantascienza di *Nathan Never* e *Legs Weaver*, per passare al west rivisitato di *Magico Vento*, alle avventure a metà tra l'onirico e il reale di *Napoleone* e agli scenari postnucleari di *Brandon*. Le più recenti aggiunte alla scuderia Bonelli comprendono il bellissimo *Julia* (veramente consigliato), che narra le avventure di una criminologa nella risoluzione di complicati casi, con un approccio decisamente originale al genere giallo, e *Johnathan Steel*, in cui viene immaginato un futuro condito da tecnologia e magia, con tanto di divinità capricciose e dimensioni parallele. Proprio da *Napoleone* viene l'autore di cui vi apprestate a leggere le tavole che seguono; disegnatore dei numeri 9 (La lucertola e il serpente) e 13 (La foresta che cammina), **Paolo Bacilieri** possiede uno stile di disegno molto particolare e dettagliato che avrete modo di apprezzare a breve. Paolo è nato a Verona il 23 febbraio 1965 e si mantiene come disegnatore indipendente: i suoi lavori comprendono *Barokko* (1989), *Durasagra* (1994), *Venezia Ubër Alles* (1994), *Phonx* (1995) e *Supermaso* (1996); solo di recente è approdato alla Bonelli. Zeno, il protagonista del fumetto che vedrete in queste pagine, è già comparso sulla rivista "Blue", ma preferiamo non parlarvene, né anticiparvi nulla... Vi basti sapere che è un lavoro "integrale" (disegni e sceneggiatura di Paolo) e che ci accompagnerà almeno per i prossimi tre mesi. Che altro dirvi se non... Buona lettura!

INTRO

LUGANO-SVIZZERA 1999. SIAMO NEL SEMINTERRATO DEL CENTRO NEUROSCENZA COGNITIVA "M.S. GAZZANIGA"

WWWWWW ZZZZZZZZZZZZZZZZ

...SUSY,...NO, SUSY, NON HAI CAPITO,...LEI... COSA? NOO! LEI NON DOVEVA NEANCHE VENIRE! ...SUSY, AMORE... ...NON...EH!... ...MM...EHH...SÍ, MA...EH!...OK! PERO'...NON...EH! ...UHU!...MM... SENTI, NON...

HUGO

BIP BIP BIP BIP BIP BIBIP

A
PAOLO BACILIERI
JOINT
ZENO
5000
TITLE: ZENO 5000
SUB TITLE
MOVE (INTO) YOUR MIND
ZENO
PORCA PUTTANA! UN'ALTRO WALT DISNEY!!
TOM-B
BAM! BAM! BAMM!
BILL GATES' MOTHER
K-POW! K-POW!
GULP!
SB AW
ART
LET THERE BE ROCK 1999

ALE'! TOH! BUONAPPETITO! ...MASÌ, E' SOLO UN SOGNO! ...STO' SOGNANDO!...CIOE'... NO,...E' UN INCUBO! STO' INCUBANDO!
SUD
T. MONK

BYE BYE PICASSO!
POW!

OH NO! QUESTO SOMIGLIA UN SACCO A...COSO...AA
WHO?
RE-LOAD

...ANDY WARHOL!
SKROK!

...È ANCORA VIV..AAAGH!!
ANDY IS STILL ALIVE
ZAK!

BAM! BAM!
SKROTCH!

AAAYOOOO!! PORCA PUTTANA! CHE MMAALEE! NON E' UN SOGNO! NEANCHE UN INCUBO!! FA TROPPO, PURTROPPO, MAAALEEE!
UGH!
CORAGGIO ZENO!
DOLOORE!

...SÌ, CORAGGIO!... SONO FERITO A MORTE!...ANZI SONO MORTO A FERITE! ...MA TU, BAMBINO, STAI A SENTIRE, QUANDO HAI UN ATTIMO, AVREI 2-300 DOMANDE DA PORTI!
PRIMO SPARA! POI PORTI DOMANDA!

GIUSTO! PRIMO SPARA POI PORTI DOMANDA!
SALVADOR DALÌ
KAKPOW!
SKROK!

...A PROPOSITO, COM'E' CHE TI CHIAMI, BAMBINO?
BA BAM!
KPOW! KPOW!

TOM-B!
MIO NOME E' B. TOM-B!

ALLORA...TOM-B, DOMANDA Nº1: DOV'E' CHE SIAMO, QUÍ? DOMAND...
IN TUO CERVELLO SIAMO NOI ORA!
COSA?

ATTENZIONA! QUESTO NO SOGNO! NO INCUBO MANCO! TUTTO VEROVERO! TU IN TUO CERVELLO QUÍ, IN CARNA & OSSE! MATEMATERIA!
...NEL...MIO... CERVELLO?

INCREDIBILE! NON CI POSSO CREDERE! ...IO STAVO...STAVO...COSA STAVO FACENDO?...BOH! NON MI RICORDO...
...E, ALL'IMPROVVISO MI RITROVO IN UN DESERTO PIENO DI MOSTRI, IN COMPAGNIA DI UN MOCCIOSO CHE PARLA COME YODA!
IO PARLA COME BENE BENISSIMO!
HE TALKS TO YOU!

AH!...E I MOSTRI? QUESTI MOSTRI ZOOMORFI CON LE FACCE DI PICASSO, DE CHIRICO, POLLOCK,... ...CHE MI SIGNIFICANO? IO LI AMMIRO QUESTI GRANDI ARTISTI!! PERCHE' TANTO ODIO?
CHE IO SA' DI ROBA IN TUA TESTA? TU POTEVA SPENDI SOLDI ANALISTA PIUTTOSTO CHE ZOCCOLE!

BOH! TUE FRUSTRAZIONI!...FORSE TU INVIDIOSO DI LORO, GRANDI ARTISTI, RICCHI, BELLI, FAMOSI, MENTRE TU MEZZASEGA! COSÍ TU TRASFORMA LORO IN MOSTRI DISUMANI!
MM...

...ACCIDENTI, TOM-B, NON CREDEVO CHE LA MIA MENTE FOSSE UN POSTO COSÍ... ¡INOSPITALE...
RONDINI
EH?...NAA!...MA CHE DICHI? A ME TANTO PIACISSIMO QUA'! ...POPOCA RUMBA?
RUMBA

BUONA, EH? RUMBA FA' BENE PER DESOLI-DEPRESSIMI COME A TE!
!
GAAH!
FIAMM
RUMBLE
...SÍ,...MA DOVE SONO ¡ MOSTRI?

...GIUSTA DOMANDA! GUARDA LAGGIÚ! E' RIUNIONE DI MOSTRI! TROPPISSIMI PER NOSTRE MOLTOPOCHE MUNIZIONI!
REUNION

PORCA PUTTANA, E' VERO! ...SONO TANTISSIMI!...CREDI CHE CI ATTACCHERANNO ANCORA?
SICURISSIMO E'! ...COME VA' TUA GAMBA FERITA? TU CE LA FA'? SÍ? ...
GLUB!

...SÍ, SÍ,...CE LA FACCIO... HEY!...MA STANNO... STANNO CANTANDO!...CANTANO!!
...SAI PERCHE' MI BATTE IL CORAZON? HO VISTO MARADONA! HO VISTO MARADONA!...
BROOOM

...UE'! MAMMA' INNAMORATO SON! HO VISTO MARADONA! HO VISTO MARA-DONA!
B BRRROO O O O O M M M M M M M!!
CLINT EASTWOOD
MOEBIUS
ARMANI
BOB MARLEY
YGGY POP
J. JOPLIN

ARRIVANO! NON SPARARE FINCHE' NON VEDI IL GIALLO-GNOLO DEI LORO OCCHI! ... COSÍ DIREBBE JOHN WAYNE! HEW! HEW!
FORSE NOI NO BISOGNO DI SPARA TUTTO...
ROUMBLE

SAI, NON CREDO CHE QUELLI FACCIANO PRIGIONIERI!
GUARDA SÚ!

EH? COS... PORCA PUTTANA! UN'ASTRO-NAVE!
WW WW UZZ
!
?
?

HHH SSSSSSSKKOW
VOLVO
2000
ZOW
OUTSIDE
YAHOO!
POW! POW!

ECCOLI! SCENDIAMO A PRENDERLI, MARY JO!...
OK, BABBO!
INSIDE
TO BE CONTINUED

FIORUCCI
L'UNICO PROFUMO SNIFF & SMILE
FIORUCCI
PIRELLA GÖTSCHE LOWE
FIORUCCI PARFUMS